
JUEGO PARA PC GAS GUZZLERS DE REGALO
¡DESCÁRGATELO GRATIS Y PONTE A 200 KM/H!
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
Nº 253 ABRIL 2016
POR SOLO 3,99 €
REPORTAJE
Mundos abiertos
LOS MEJORES JUEGOS PARA PC
AHÓRRATE 5€ FARCRY PRIMAL
REVIEW
The Division
LAS CLAVES PARA SALVAR NUEVA YORK
PREVIEW
Battleborn
¡LA ACCIÓN MULTIJUGADOR MÁS EXPLOSIVA!
TOTAL WAR WARHAMMER
¡La estrategia más fantástica en PC!
Número 253
AÑO XXXII
P.V.P. CANARIAS 4,14€
PREVIEWS
MASTER OF ORION
CALL OF CTHULHU
REVIEWS
FAR CRY PRIMAL
NEED FOR SPEED
THE GUEST
ANTES QUE NADIE
DOOM
¡LO MÁS NUEVO DEL JUEGO DE ACCIÓN MÁS ESPERADO!
HARDWARE
Periféricos innovadores
¡DALE CAÑA A TU MÁQUINA!

UNA LARGA ESPERA

Se suele decir que el esfuerzo y la perseverancia siempre tienen premio. De ambos saben bastante la mayoría de estudios de desarrollo que llevan diez, quince, veinte o más años en la industria y que, con no pocos sacrificios y mucho talento, llevan aguantando todo este tiempo. Muchos han encontrado en un género o un nicho específico la clave de su longevidad. Creative Assembly es un ejemplo perfecto. Quince años después de lanzar su primer «Total War», aquel «Shogun» tan sorprendente que abrió un nuevo camino en la estrategia y creó escuela, el estudio británico está a punto de lanzar –con un mes de retraso sobre la fecha prevista, eso sí– el que su director creativo, Mike Simpson, considera el mejor juego de la saga que han creado. Quince años para llegar hasta un objetivo largamente deseado puede parecer mucho, pero cuando en petit comité el mismo Simpson considera que siempre había querido hacer este juego, implica que todo el camino anterior con los juegos anteriores de la saga era más que necesario. Era indispensable. Más en el momento actual en que la media de un desarrollo lleva unos tres años, cuando se trata de estudios grandes, o la friolera de siete años, como en el caso de Jonathan Blow con su «The Witness», en un caso extremo del indie de "one man army".

El tiempo, como –haciendo un chiste fácil– decía Einstein, es relativo. Para algunos, siete años son una eternidad. Para otros, quince son un paso a paso necesario. La larga espera, en todo caso, está a punto de tener su recompensa. Eso han dicho también estos días en el GDC anunciando que estamos en un momento de inflexión para la industria con el lanzamiento de los primeros dispositivos domésticos RV este mismo año. Quién sabe, puede que así sea, aunque con esos precios... Mucho más barato, sin embargo, es disfrutar de una revista que lleva más de 30 años en la brecha, mes a mes. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: ***www.micromania.es***

micromanía.es

FIRMAS DEL MES



Francisco Delgado
¿Vuelve Microsoft a las andadas con los juegos para PC o se trata de un intento serio de volver a lanzar títulos de calidad? No es la primera vez que la compañía de Redmond le da vueltas al tema... **Pág. 11**



Miguel Perotti
Pedagogo y profesor de U-tad, Miguel Perotti nos cuenta cómo las decisiones que el jugador toma son la clave de la narrativa y la diferencia entre el diseño de un buen juego y uno mediocre. **Pág. 46**



Santiago Tejedor
¿Quieres hacer de tu PC una máquina rompedora usando los periféricos más innovadores? Santiago te presenta una selección de los que marcarán el futuro en los próximos meses. **Pág. 56**

Pablo de la Nuez
el Head of Publishing de Playgiga, la compañía española pionera en el desarrollo de servicios de cloud gaming, nos cuenta cómo éstos cambiarán la forma de entender y acceder a los videojuegos. **Pág. 13**

SUMARIO

14 TOTAL WAR WARHAMMER
Ya lo hemos probado y te contamos todo lo que te espera en lo más nuevo de Creative Assembly.



56 PERIFÉRICOS INNOVADORES
¿Quieres hacer de tu PC una máquina rompedora? Pues atento a esta selección de periféricos únicos.

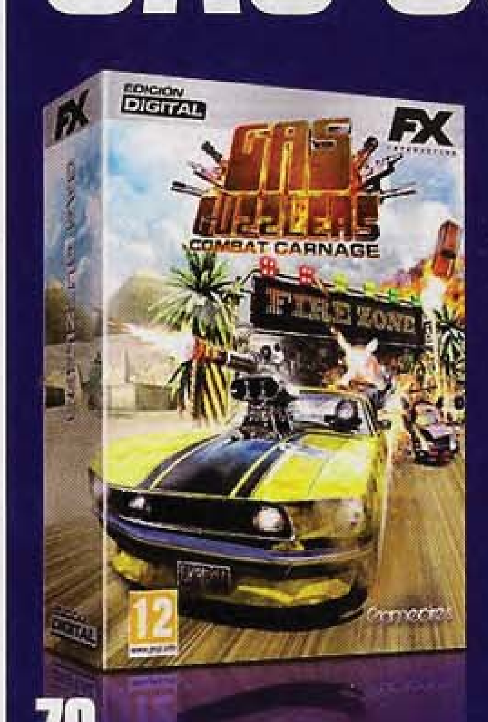


92 **DOOM**
El esperado regreso de Id Software está cada vez más cerca. Te contamos las últimas novedades de «Doom».

micromanía te regala

GAS GUZZLERS







70
¡VELOCIDAD, ACCIÓN Y EXPLOSIONES EN PC!
Disputa la carrera más trepidante de tu vida en una competición sobre ruedas en la que no hay reglas.





ÍNDICE POR JUEGOS

MOTOCROSS GP2

¡Barro, emoción y gasolina!

■ VELOCIDAD/SIMULACIÓN ■ ABRIL 2016 ■ MILESTONE

Un año después del lanzamiento de «Motocross GP» –o «MXGP»– llegará su continuación, actualizando a la base de datos de 2015 los equipos y participantes en la competición más "sucia" del mundo de las dos ruedas. Milestone nuevamente asume el reto de ofrecer la simulación más realista de Motocross, usando para ello incluso captura de movimiento y una recreación física total, para lograr una perfecta combinación de velocidad, competición e inmersión del jugador en las carreras. Los nuevos modos de juego desvelados y los circuitos oficiales estarán listos para el lanzamiento del juego, el próximo mes. ¡Dale gas!



18 CIRCUITOS PARA SOÑAR CON LA VICTORIA. Todos ellos reproducidos de los reales, en los que disputar las diferentes carreras y eventos de la temporada.



LA CONFIGURACIÓN DE LA MOTO será uno de los apartados más relevantes de la competición, y un aspecto clave para imponernos a nuestros rivales.





¿QUIERES COMPETIR POR TU PAÍS? El último modo desvelado de «MXGP 2» es el "Motocross of Nations", o competición por países que patrocina Monster Energy, también presente en el juego.



UNA COMPETICIÓN DE ONCE NACIONES. En el Motocross of Nations participarán pilotos de 11 países en un evento por equipos. Cada equipo estará compuesto por tres pilotos de tres categorías.

LLEGA A LO MÁS ALTO COMPITIENDO CON LOS MEJORES. Los pilotos y equipos oficiales de la temporada 2015 participan en las carreras de «MXGP 2», tanto en competiciones exteriores como indoor y en los distintos modos disponibles durante la temporada. Carreras a lo grande.

PRÓXIMAS BETAS

PRUEBAS DE FUEGO PARA LOS GRANDES

Los jugadores más impacientes van a tener, en los próximos meses, una agenda muy cargada de tentadores accesos a betas y pruebas preliminares de juegos online muy esperados.

Apenas un puñado de juegos al año logran elevar las expectativas lo bastante como para movilizar a millones de jugadores ante la posibilidad probar anticipadamente una beta. Las primeras betas abiertas tienen poco más de una década de existencia y, en origen, suponían un gran acontecimiento. Sin embargo, hoy, casi todos los títulos online, incluso si solo cuentan con una vertiente multijugador, establecen algún tipo de programa de testeo con la participación de potenciales jugadores. En definitiva, las betas están a la orden del día. Y es que para las compañías suponen un inestimable recurso de cara a la puesta a punto final del juego y a perfeccionar errores y mecánicas.También son –qué duda cabe– una herramienta de promoción y de estudio de mercado muy poderosa. Además de todo lo anterior, las betas –particularmente las fases abiertas– suponen una primera línea de frente para grandes lanzamientos que competirán por reunir mayor número de jugadores-consumidores.

Por supuesto, hoy seguimos reconociendo qué juegos son los más ambiciosos y prometedores. Las betas de los grandes esperados siguen teniendo la capacidad de sacudir el panorama de juegos online y en las próximas semanas y meses veremos aparecer unos cuantos. ¿Te apuntas a la beta?



BLIZZARD HA TESTEADO «OVERWATCH» en un programa de betas cerradas bastante restringido, pero también prepara una fase de pruebas abierta y en todas las plataformas del 5 al 9 de mayo.

Acceso condicional

Es comprensible que el contexto en el que se desarrollan las fases beta sea muy vigilado en su acceso y monitorizado muy atentamente por las compañías. No en vano, un juego online dirigido a millones de usuarios supone una gran apuesta. Requiere una gran inversión, tanto para mantener las costosas

infraestructuras de los servidores como para seguir desarrollando actualizaciones de contenido. Con esto, venimos a señalar que registrarse para una beta implica aceptar condiciones de las que debes ser muy consciente, y que afectan a cuestiones como la confidencialidad (betas cerradas) y tu comportamiento en el juego. Infringir alguna de estas condiciones puede tener como consecuencia que seas expulsado de un juego o algo más grave. Aparte, hay que tener claro que una beta, es eso, beta, una versión preliminar del juego que puede contener fallos errores y hasta riesgos técnicos.

Calendario apretado

En todo caso, para los aficionados las betas nos brindan una oportunidad estupenda para anticiparnos a un juego y hacernos una idea de su potencial. Y la cosa está muy interesante. Desde el 31 de Mayo, unos cuantos privilegiados podrán darse de tortas en «Doom». Más adelante, entre Abril y Mayo, «Paragon» y «Mirror's Edge: Catalyst» planean fases de beta abierta. ¡Atento! Y como traca final, los grandes de la acción online de este año, «Battleborn» y «Overwatch», coincidirán en su lanzamiento y en betas abiertas, ¿contraprogramación o coincidencia?



«DOOM» SE ESTRENA EN BETA CERRADA A FINALES DE MARZO. Los privilegiados podrán probar la prometedora vertiente multijugador del juego de Id.



EL REGRESO DE LA ÁGIL FAITH EN «MIRROR'S EDGE: CATALYST» vendrá precedido por una fase de beta cerrada que aún está abierto a la inscripción.



«BATTLEBORN» LLEGARÁ EL 3 DE MAYO pero antes, Gearbox planea poner en marcha una fase beta de pruebas que, dada la condición MOBA del juego, debería ser abierta.



«HOMEFRONT: THE REVOLUTION» está al caer. La fase de pruebas beta ha reunido a unos 200.000 jugadores en Xbox One. ¿Estará asegurado su buen funcionamiento en PC?

TEST DE ESTRESS

Mientras que las betas cerradas permiten un riesgo controlado, las fases de pruebas abiertas a los jugadores suponen una oportunidad para poner a prueba un juego en un contexto real, exponiéndose completamente, eso sí (ataques de hackers, juicios prematuros, decepcionar a los jugadores...). No obstante, para juegos basados en mundos persistentes como «The Division» resultan cruciales. Hacia finales de Febrero, casi 6,5 millones de jugadores participaron en la beta abierta, demostrando la solidez del sistema y ayudando a corregir errores.



PRIVILEGIOS Y ANTICIPOS

Las fases de testeo implican una colaboración interesante para jugadores y compañías, pero no es extraño que muchos juegos ofrezcan contenido extra o accesos exclusivos, previo pago o con otra compra como condición. Tratándose de betas y accesos anticipados, el nivel de compromiso con el producto final no siempre es total y conviene tener claro en qué se está invirtiendo.

BREVES



PARCHE Y TERCERA EXPANSIÓN DE «HEARTHSTONE»

«Susurros de los Dioses Antiguos» trae 134 nuevas cartas, mientras que el último parche ha resultado polémico por obligar a alcanzar nivel 20 en «WoW» para contar con la heroína "Lady Liadrin".



CRYENGINE V YA DISPONIBLE

El nuevo motor gráfico viene con soporte para Realidad Virtual, DirectX 12 y el uso de nuevas tecnologías de partículas. Adoptará un modelo de negocio "por la voluntad".
www.cryengine.com



SULON Q, NUEVO SISTEMA

AMD se suma a la carrera tecnológica de la Realidad Virtual con Sulon Technologies para el desarrollo de un sistema autónomo que no requerirá un ordenador, integrando CPU y GPU.
sulon.com



«SNIPER ELITE IV» APUNTANDO

Rebellion ha anunciado la nueva entrega de la serie «Sniper Elite» que llegará a lo largo de 2016. En el papel del tirador Karl Fairburne, nos llevará a la Italia ocupada por los nazis.
www.rebellion.co.uk



¿QUÉ ES SER HUMANO?

La herramienta matemática de Alan Turing para evaluar inteligencia artificial inspira la nueva aventura futurista «The Turing Test» de los estudios Bulkhead. Llegará en Agosto.
www.theturingtestgame.com

NOVEDADES DE ABRIL

¡A velocidad de crucero!

Recién estrenada la primavera 2016, abril empieza a acumular lanzamientos de grandes títulos, algunos sorprendentes por inesperados no hace mucho tiempo, como el «Quantum Break» de Remedy con el que Microsoft quiere impulsar Windows 10 entre los jugadores. La exclusividad para este S.O. será la clave. Pero no es el único juego que ocupará buena parte del espacio de nuestros discos duros. Ahí tenemos «Dark Souls III», expansiones para «The Division», «Fallout 4» y mucho más. Y si quieres acontecimientos relevantes, no puedes perderte la entrega de los BAFTA 2016 ni –si tienes buen presupuesto– hacerte con una de las primeras unidades de HTC Vive. ¿Listo para un mes repleto de novedades?

ABRIL 2015: LANZAMIENTOS Y EVENTOS



Quantum Break
Microsoft trae en exclusiva para Windows 10 y su tienda online el espectacular nuevo juego de Remedy.



BAFTA Games Awards
Los prestigiosos premios británicos vuelven un año más. ¿Quién ganará?



MGSV Metal Gear Online Cloaked in Silence DLC El mundo de «Metal Gear» sigue sumando novedades.



MXGP2
Llevábamos mucho tiempo sin un buen juego de motos en PC, pero el título de Milestone lo solucionará.



Dark Souls III
Uno de los títulos más esperados por los amantes del rol ya está aquí.



King's Quest Tercer Capítulo
El nuevo capítulo del reinventado «King's Quest» llegará a final de mes.

Y TAMBIÉN EN ABRIL...



Star Wars Battlefront
El Borde Exterior, un DLC que ampliará «Star Wars Battlefront».



Tom Clancy's The Division
Primera expansión gratuita para «The Division», Incursions.



VR HTC VIVE
Se empezarán a distribuir oficialmente las primeras unidades de HTC VIVE.



Fallout 4
Wasteland Workshop, para «Fallout 4», nos dejará crear trampas en el yermo.

PRÓXIMAMENTE...

2º TRIMESTRE DE 2016

DARK SOULS III
■ 12 de Abril de 2016 ■ Acción, Rol ■ From Software, Bandai Namco ■ PC, XB One y PS4
El rol más brutal, extremo y exigente que jamás has jugado se renueva con una tercera entrega.

BATTLEBORN
■ 3 de Mayo de 2016 ■ Estrategia MOBA / Acción ■ Gearbox, 2K Games ■ PC, XB One, PS4
¿Podrá el nuevo juego de Gearbox plantar cara al desafío de Blizzard con «Overwatch»?

DOOM
■ 13 de Mayo de 2016 ■ Acción ■ id Software / Bethesda ■ PC, PS4, XB One
Antes prometía, ahora nos lo garantiza. ¡Brutal! Cada nueva escena revelada es todo un acontecimento.

TAMBIÉN EN 2016 Y MÁS...

TOTAL WAR: WARHAMMER
■ 24 de Mayo de 2016 ■ Estrategia ■ Creative Assembly, SEGA ■ PC
Dos universos increíbles se unen en un juego llamado a marcar un referente en la estrategia.

MIRROR'S EDGE CATALYST
■ 24 de Mayo de 2016 ■ Acción ■ DICE, EA ■ PC, XB One, PS4
Otro que también se nos retrasa es el regreso de Faith a nuestros discos duros. Habrá que esperar...

OVERWATCH
■ 24 de Mayo de 2016 ■ Acción ■ Blizzard ■ PC, XB One, PS4, Mac
Blizzard ya nos ha dado la fecha en la que podremos entrar en acción con su juego. ¡Genial!

THE WITCHER 3: BLOOD AND WINE
■ Primavera de 2016 ■ Rol ■ CD Projekt, Bandai Namco ■ PC, XB One, PS4
La esperada nueva expansión de «The Witcher 3» llegará antes del verano. ¡Qué ganas le tenemos!

DEUS EX: MANKIND DIVIDED
■ 23 de Agosto de 2016 ■ Acción, Rol ■ Nixxes, Eidos ■ PC, XB One y PS4
Adam Jensen concreta su fecha de regreso y estará en medio de un conflicto entre cibernéticos.

MASS EFFECT ANDROMEDA
■ Primer trimestre de 2017 ■ Acción, Rol ■ BioWare, EA ■ PC, XB One y PS4
BioWare sigue reticente a dar detalles de la nueva entrega de «Mass Effect». Habrá que esperar.

MICROSOFT VUELVE A LIARSE CON EL PC

Los últimos movimientos de Microsoft parecen indicar algo positivo para los jugadores de PC... ¿O lo de liarse con el PC es porque siguen sin tenerlo claro?



Paco Delgado
Director de Micromanía

Hace ahora –casi– justo 10 años. Era el X06, en Barcelona, y Microsoft empezaba a presentar a bombo y platillo algunos de sus más ambiciosos proyectos de futuro para Xbox 360. Allí estaba, por ejemplo, «Mass Effect», presentándose como uno de los títulos exclusivos de su flamante consola. Que hubiera planes ocultos para que acabara saliendo también para PC fue algo que no se supo entonces. También en el X06 se empezaba a promocionar de forma extensiva Windows Vista como la gran apuesta de futuro en PC. No sólo como un S.O. revolucionario, sino pensado con los juegos para PC en mente –en su momento pude entrevistar a uno de los máximos responsables de Vista, en el X06, e insistía en ese punto–, para potenciar el mercado de PC y llegar a realizar una convergencia total entre el ecosistema de Microsoft para juegos en distintas plataformas: PC con Vista, Xbox 360 y móviles con Windows Mobile. Por supuesto, se presentaron juegos exclusivos para ese Vista que devolvía a Microsoft al mercado de los juegos para PC a lo grande, como «Halo 2» –sí, el mismo juego que dos años y pico antes había salido en consola– o la vuelta de aquel «Shadowrun» del que hoy nadie se acuerda...



Ahora, volvamos al presente. Microsoft machaca con la actualización a Windows 10 como clave para los usuarios de PC desde hace tiempo y, especialmente, para los jugadores. Ahí están DirectX 12, como una API revolucionaria –que no digo yo que no–, un futuro compartido para las apps de Windows 10 y Xbox One –recién anunciado, como quien dice–, y juegos exclusivos de Xbox One, como «Rise of the Tomb Raider» y, próximamente, «Quantum Break» que también aparecerá en PC, en Windows 10 –exclusivamente, claro–. Y, claro, Microsoft anuncia con todo esto que vuelve al PC, además potenciando juegos free to play a lo grande. Claro, que también lo hace cancelando «Fable Legends», que iba a ser uno de los juegos de bandera de Windows 10, por aquello de ser un S.O. pensado para los jugadores, supongo. Coherencia ante todo.

La historia se repite

Evidentemente, no soy el único que ve como todos y cada uno de los pasos de hace 10 años se repiten casi milimétricamente. Recuerdo también, por cierto, que de allí salió ese engendro de concepto llamado Games for Windows que derivó en –sí– Games for Windows Live. Y si tras una década en la que ha pasado lo que ha pasado –Xbox 360 funcionó de fábula y Microsoft, claro, se olvidó de los juegos para PC por completo, excepto para liarla con GFWL– volvemos a las mismas premisas, deberemos aceptar que ese adagio de "la historia se repite" es más cierto que nunca... ¿O no? Bueno, la verdad es que Xbox One no está funcionando nada bien frente a sus competidores –lo de que Microsoft se pegara un tiro en el pie desde la misma presentación de la máquina, cuando lo tenían todo a favor– y que ya no tenemos GFWL –pero sí la tienda de Windows 10 donde se tendrá que adquirir en exclusiva «Quantum Break»– es algo diferente.

Microsoft vuelve a liarse con el PC, según parece, aunque no estoy demasiado seguro de si con esa expresión mi subconsciente me dice que lo hace para bien o es que están confusos de nuevo sin tener claro hacia donde tirar.

QUANTUM BREAK FOR WINDOWS 10

> “Xbox One no funciona bien en el mercado. Microsoft vuelve a apostar por el PC... ¿Es bueno?”

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

ACCESO ANTICIPADO DE «PARAGON»
Desde el 18 de Marzo está disponible el acceso anticipado a «Paragon», el MOBA de Epic, aunque, eso sí, adquiriendo uno de los packs de fundadores. Pese a que «Paragon» es un free-to-play, los packs de fundadores ofrecerán diversos contenidos extra por 19,99, 59,99 y 99,99€.
www.epicgames.com/paragon/

MISIONES ESPECIALES PARA «STARCRAFT II»
El primer pack de misiones especiales «StarCraft II» estará disponible el 30 de marzo en Europa. El primer DLC es «Nova: Operación Sigilo».Se trata de un contenido independiente que no requerirá el juego original.
eu.battle.net/sc2/es/

TEMPLADO

«NO MAN'S SKY» LLEGARÁ EN JUNIO
Hello Games han dado la fecha para el lanzamiento de «No Man's Sky»: el 22 de Junio. También se ha confirmado la comercialización de una edición especial en formato físico que ofrecerá varios extras, incluyendo un libro de arte, un cómic y una caja metálica.
www.no-mans-sky.com

¿UN E3 DESCAFEINADO PARA 2016?
En la edición de este año de la feria de Los Ángeles estarán ausentes importantes nombres. Tras anunciar Electronic Arts y Activision su baja, ahora son Disney y Wargaming las que lo confirman. Parece que preparan sus propias conferencias para presentar nuevos proyectos.
www.e3expo.com

FRÍO

«KINGDOM COME: DELIVERANCE» SE RETRASA
El ambicioso JDR medieval de Warhorse Studios retrasará su lanzamiento en PC para, según la compañía, no coincidir con su estreno en consolas. Será más allá del verano y a lo largo del presente año, aunque sin una fecha definitiva.
www.kingdomcomerpg.com

NUEVO PROYECTO RV DE UBI
Ubisoft prepara «Werewolves Within» para finales de año, una aventura de investigación de ambientación medieval en busca de hombres lobo. Está siendo desarrollada por Red Storm y Ubisoft Barcelona. Será compatible con HTC Vive, Oculus Rift y PS VR.
www.ubisoft.com/en-US/game/werewolves-within/

LENGUAS DE TRAPO

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



"Creo que, de alguna forma, todos estamos esperando a ver qué clase de negocio es la Realidad Virtual. Siempre estoy ansioso con las nuevas plataformas y, claro, hemos trasteado con ello, pero no verás a Gearbox o una empresa similar anunciar un gran proyecto para Realidad Virtual hasta que no se vea cuál es el territorio que hay. Actualmente todo lo que hay son demos, ¿verdad?"

Randy Pitchford, Presidente de Gearbox

"Microsoft está comprometida en llevar las más grandes franquicias de Xbox a Windows, pero no significa, necesariamente que cada juego vaya a llegar a ambas plataformas, ya que en algunas hay diferencias notorias en la forma de jugar. También pensamos que Windows es algo vital en el éxito de Microsoft y la división de juegos cree que Windows 10 provocará un impacto positivo como plataforma de juegos."



Phil Spencer, Director de la División Xbox de Microsoft



"... Nuestra colaboración con HTC en la RV y su comunidad nos ha permitido crear la solución más completa y convincente. Muchos desarrolladores lanzarán sus experiencias de primera generación para los consumidores de RV en todo el mundo."

Gabe Newell, cofundador y Director General de Valve



"Cuando se habla del futuro se piensa en periféricos de RV, pero para mí está en las emociones y la aventura (...) Cuando le explico los JDR a mi padre le cuento que son como películas, pero donde nosotros podemos elegir qué quiere hacer el protagonista y qué hará."

Karolina Stachyra, guionista de CD Projekt para «The Witcher III»

PREGUNTAS SIN RESPUESTA ?

¿POR QUÉ...
Steam ha tardado tanto tiempo en descontar los packs promocionales en los que ya tienes algunos juegos, como hace GOG?

¿SERÁ CIERTO...
que el desarrollador de «Spintires», Pavel Zagrebelny, "saboteó" el juego con bugs por desacuerdos económicos con la distribuidora?

¿CONSEGUIRÁN...
Hideo Kojima y Guillermo Del Toro hacer un juego juntos, ahora que Kojima va por libre y Del Toro ha dicho que haría cualquier cosa que le pidiera el japonés?

¿CÓMO...
le habrá sentado a Peter Molyneux que Microsoft haya cerrado Lionhead Studios, la compañía que él creó?

¿CUÁNTO...
tardará Square Enix en anunciar la versión PC de «Final Fantasy XV», ahora que se ha filtrado que la de PS4 saldrá en septiembre?

¿QUIÉN...
se llevará el gato al agua ahora que se saben los precios de Oculus Rift (699€) y HTC Vive (899€)?

EL FUTURO ES DEL CLOUD GAMING

Acceder a tus videojuegos favoritos en cualquier dispositivo y desde cualquier lugar, sólo con estar conectado online. ¿Es una utopía o una realidad?



Pablo de la Nuez
Head of Publishing
PlayGiga

Era 2004. Aún recuerdo las conversaciones en las oficinas de FX con Carlos Abril y Víctor Ruiz sobre el beneficio que tendría en la masificación de los videojuegos que estos se ejecutaran en un servidor en Internet, enviando la imagen y el sonido por las redes, de forma que cualquier usuario pudiera jugar desde cualquier dispositivo que estuviera conectado, sin necesidad de cumplir los temidos "requisitos mínimos".

Una utopía que 5 años más tarde, durante el GDC de San Francisco, se convirtió en realidad. Onlive sorprendió al mundo presentando un sistema de streaming para jugar a los videojuegos en la nube. Las horas siguientes a este anuncio toda la industria hablaba de ello, cada uno desde su especialización: cómo habrían resuelto los problemas técnicos, cómo se adaptarían los juegos, qué costes tendría, qué conexión haría falta... Pero nadie puso en duda la idea.

Acceso global

Desde aquel momento revelador, muchos servicios como Spotify, Twitch o Netflix han demostrado la aceptación entre el público masivo que supone disponer de los contenidos bajo demanda, sin importar el lugar, el dispositivo o el momento.

Sin duda el futuro ha necesitado ir cogiendo forma, pero la realidad del cloud gaming está a la vuelta de la esquina.

¿Alguien puede poner en duda el atractivo de jugar instantáneamente a todo tipo de juegos por streaming, en cualquier dispositivo conectado a Internet y sin necesidad de descargar el software o de poseer un ordenador de gama alta o una consola?

El impacto va a ser incluso mayor de lo que supuso en su momento la aparición de la distribución digital de videojuegos.

El mundo tiende a la digitalización, a la globalización, a sustituir los productos por servicios, a la multiplicación de pantallas y dispositivos, a buscar la optimización económica con modelos freemium, de suscripción, Try & Buy... La banda ancha se generaliza, las telecos se abren hueco a codazos en el mundo de los contenidos para aportar valor a conexiones cada vez más rápidas, los medios de comunicación necesitan ofrecer nuevos servicios.

Los desarrolladores y editores sufren con los presupuestos crecientes de desarrollo; necesitan monetizar los nuevos lanzamientos fuera de la distribución, en los propios juegos, además de dar una vida más larga a los títulos antiguos, pero, sobretodo, llegar a nuevas audiencias.

El cloud gaming es la solución

El cloud gaming es la única tecnología con flexibilidad suficiente para cubrir estas necesidades.

Veinte años luchando en esta industria me permiten ser consciente de la revolución que va a suponer el cloud gaming. Es un privilegio formar parte de ella; casi un milagro, en realidad, si tenemos en cuenta que lo hacemos desde España.

En breve podrás encender la TV, elegir entre la última película de estreno, un rato de música o terminar la partida del último juego que te tiene enganchado. Me decanto por la partida, pero... casi mejor la continúo en mi tableta desde la cama :) Pulsar y jugar. Esto sí que es "instant gaming".

THE FUTURE OF CLOUD GAMING TODAY



HUNDREDS OF GAMES AND GROWING
Playgiga offers the the most advanced cloud gaming platform and the largest catalogue of games in the world.

REVOLUTION IN CLOUD GAMING
With Playgiga, you can play AAA console-quality games from your TV, laptop, tablet, smartphone or any device... anywhere you want, 24/7. And it's all available at a reasonable price.



NEW GAMES AVAILABLE IN A FLASH
We can add games almost instantly to our platform. That means our partners get new games to customers quickly and start gaining revenue right away.

PROFITABLE PARTNERSHIPS
We create successful partnerships with Internet providers and game publishers... with a revenue-sharing business model.



EASILY INTEGRATED PLATFORM
We support growth with a platform that can be easily integrated with existing infrastructure and bundled with other services.



LIMITLESS POTENTIAL
Playgiga a scalable technology that supports large deployments and profitable build-up of supporting infrastructure.

PlayGiga es una plataforma tecnológica creada en 2013 con el objetivo de liderar a nivel global la transmisión de juegos en la nube. Los primeros despliegues comerciales están previstos para 2016.

> “La realidad del cloud gaming está a la vuelta de la esquina y será una revolución”



BREVES



«STELLARIS», UN SALTO A LA EXPLORACIÓN GALÁCTICA

Paradox ha dado a conocer su nuevo proyecto, basado en la exploración de galaxias y con un alto componente táctico. «Stellaris» ofrecerá multitud de opciones para progresar a través del comercio, la conquista militar y la diplomacia.
www.paradoxplaza.com/stellaris

«TYRANNY», DESAFÍO DEL MAL

Obsidian trabaja en «Tiranny», un nuevo JDR que nos convertirá en un anti-héroe. Con el mal de nuestro lado, considerará especialmente las consecuencias a largo plazo de nuestras acciones.
www.tyrannygame.com



SUMO DIGITAL CONFIRMA QUE SIGUE CON «DEAD ISLAND 2»

«Dead Island 2» retoma, oficialmente, su desarrollo. El Presidente de Koch Media, Klemens Kundratitz, ha confirmado que los estudios de Sumo Digital se encargarán de la segunda entrega del éxito que popularizó Techland.
deadisland2.deepsilver.com

«ODDWORLD: SOULSTORM»: EL REGRESO DE ABE

El popular gusano vuelve con una nueva aventura que retomará la historia de «Abe's Exodus» para llevarnos al viaje más oscuro y retorcido de la serie, y cargado de enigmas y puzles. Llegará el año que viene.
www.oddworld.com/soulstorm



CRYTEK PRESENTA CRYENGINE V EN LA GDC

Soporte de DirectX 12, para desarrollos RV en la práctica totalidad de sistemas que se lanzarán este año, diversas mejoras técnicas y un modelo de negocio basado en el "pay what you want" sin royalties son algunas de las características del nuevo motor.
www.cryengine.com



¿Has elegido ya tu facción favorita en «Total War Warhammer»? Una de las mostradas más recientemente, los Condes Vampiro, están entre nuestras favoritas.

TOTAL WAR WARHAMMER

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Creative Assembly/SEGA
- **Fecha prevista:** 24 de Mayo de 2016

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **estrategia que adapte la fórmula de «Total War»** al universo de fantasía de Warhammer.
- Habrá **cuatro facciones jugables**, con sus campañas únicas: Pieles Verdes, Condes Vampiro, Imperio y Enanos.
- La gestión de facciones y batallas recaerá en **Señores Legendarios, Héroes y Señores.**
- Por primera vez en la saga se incorporarán **unidades aéreas a las batallas** en tiempo real.
- El **mapa táctico** ofrecerá más detalle gráfico.

¡Esto sí es estrategia fantástica!

Creative Assembly ha pasado su historia esperando un momento preciso: ¡éste! El de unir la estrategia bélica más alucinante al universo de fantasía más fascinante. ¡Que empiece la batalla!

Cuando hace unas semanas pudimos probar la última versión jugable de «Total War Warhammer», con la hasta ahora inédita campaña de los Condes Vampiro como centro, nos sentimos realmente afortunados, pues no en vano en Creative Assembly aseguran que éste puede ser su más ambicioso y mejor proyecto hasta la fecha. No es poca cosa para una saga que tiene quince años y nos ha ofrecido auténticas obras maestras en el mundo de la estrategia.

La cuestión es que el juego está prácticamente acabado. Un retraso de última hora, eso sí, nos hará esperar un mes más de lo previsto, pero el estudio asegura que precisamente con esta entrega de la saga –la primera que se sale del contexto histórico bélico, y ambientada en el, posiblemente, universo de fantasía más popular de las últimas décadas– no quiere dar un paso en falso y lanzar un juego que esté por debajo de sus expectativas. Así que... ¿qué podemos contarte de nuestra experiencia con los Condes Vampiro? Pues muchas cosas, y todas muy buenas, la verdad. Ven a conocer a Manfred Von Carstein.

Señores legendarios, héroes y ejércitos de no muertos

El contacto con la facción de los Condes Vampiro nos lleva a descubrir gran parte del nuevo mundo de juego. El mapa táctico, más detallado aún de lo que hemos podido ver en las últimas entregas de la saga, ofrece una distribución algo diferente a lo habitual. Por supuesto, la división en regiones políticas no tiene senti-







Elige bien la formación. Las batallas seguirán precisando una cuidada organización táctica. Eso sí, tendrás que estudiar a fondo las características de las nuevas unidades.

do en el universo Warhammer tal como lo conocemos de otros «Total War». Aquí el mapa táctico está sufre en su diseño y detalle visual la influencia de las características de cada facción. Las áreas de los Enanos, por ejemplo, son montañosas y agrestes. La de los Condes Vampiro, desoladas y tenebrosas. Y es que algunas características clave de cada facción afectarán a la propia orografía del mapa y se extenderá a medida que conquistemos bastiones enemigos.

Los asedios a castillos enemigos serán una constante también, ya que la economía y diplomacia típicas de «Total War» también se verán aplicadas en el juego, aunque cambiando algo las reglas, lógicamente, entrando en juego aspectos como la influencia mágica de una facción, las alianzas que se puedan establecer, por ejemplo con enemigos naturales de una facción enemiga de la nuestra, etc. Y hasta la política, en una vertiente de fantasía, tendrá cabida en el conflicto.

Todo ello vendrá marcado en gran medida, también, por las características de los líderes de las facciones. Cada una de las cuatro jugables –Enanos, Imperio, Condes Vampiro y Pieles Verdes– contará con tres tipos de grandes personajes: Señores, Héroes y dos Señores Legendarios. Los últimos son los peces gordos del juego –uno de ellos, en los Condes Vampiro, es Manfred Von Carstein–. Actúan como generales en la parte de batalla y de expansión táctica, pero la diferencia con otros que ahora veremos es que a las habilidades propias que poseen

SEÑORES DE LEYENDA Y HÉROES



Señores Legendarios, Señores y Héroes son las clases de personaje clave en la gestión de facciones y ejércitos. Los dos primeros tipos tienen una función básica de Generales, dedicados a combate o magia.



Los héroes son agentes especiales en el mapa táctico, pero unidos a un ejército actúan como unidad independiente, con todo su poder. Pero, en realidad, el gran poder está en manos de los Señores Legendarios.

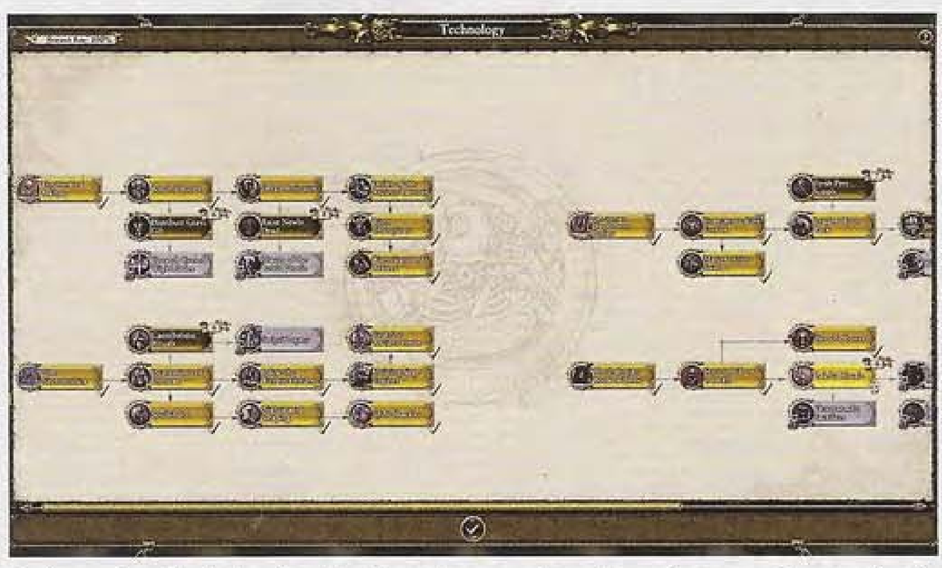


¡Mola la montura de Manfred! Uno de los Señores Legendarios de los Condes Vampiro, Manfred Von Carstein, tiene como montura este genial dragón cornudo.

MEJORAS, MEJORAS, MEJORAS... EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES ESTÁ LA CLAVE



Al desarrollar habilidades has de tener en cuenta que no sólo hablamos de personajes y unidades, sino de mejoras y desarrollos de características en los castillos y estructuras de tu faccion. Hay que ir desbloqueándolas paso a paso.



La "tecnología" de los Condes Vampiro, por ejemplo, se basa en el aprendizaje de hechizos de distintos grimorios. Las victorias en batallas y las conquistas de territorio y asentamientos enemigos te darán la experiencia para avanzar.

"La adaptación de la fórmula «Total War» a las reglas de Warhammer es magistral"

en apartados estratégicos, tácticos y de batalla, unen las que se llaman habilidades únicas personales, que suelen ser demoledoras en batalla. Las últimas no las tienen los Señores que, como sus superiores, pueden ofrecer habilidades mágicas o de combate cuerpo a cuerpo. Los Señores también puede adquirir otros roles, como Almirantes de armada o Gobernadores de provincias. Y luego están los héroes, que adoptan funciones estratégicas en la campaña (asesinatos, sabotajes), pero en batalla actúan como unidades únicas independientes, si los asocias a un ejército. Y las batallas... ¡Buf! Ponen en pie las habilidades de facción, Señores Legendarios y más de forma pasmosa y, lógicamente, totalmente inédita en la saga.

Magia y unidades aéreas en batalla

La incorporación de la magia –considerada también como tecnología en algunas facciones– y las unidades aéreas en el combate es la gran innovación del juego. Y en acción, implica

¡Las batallas serán más brutales! La fortaleza de algunas unidades, la colaboración de los héroes y los pendones mágicos harán todo un espectáculo de las batallas.



¡Contar con un Señor Legendario en tu ejército es la bomba! Los poderes de Manfred Von Carstein, además, son algunos de los más alucinantes del juego.



¡Haz que los muertos se levanten! Reclutar unidades para los Condes Vampiro es sencillo gracias a esta habilidad, sumando esqueletos de guerreros caídos.

pensar de forma diferente, si eres un habitual de la saga. Nuestros murciélagos gigantes, por ejemplo, poseían habilidades a los que no estamos acostumbrados. Existen criaturas que actúan como unidades individuales, de enorme poder de destrucción, capaces de cepillarse ellas solitas escuadrones enteros. Y, por supuesto, las habilidades mágicas de los generales -más si son Señores Legendarios- influyen decisivamente en la moral de las unidades. Unidades que pueden reclutarse por métodos mágicos como la resurrección de esqueletos de guerreros caídos para sumarse a nuestras filas, además de por vías más habituales, al conseguir recursos de territorios conquistados y de las generadas en nuestros castillos. En resumen, «Total War Warhammer» será tan innovador, tan grande, tan diferente y tan ambicioso que el mes extra de espera se nos va a hacer muy largo. **A.P.R.**



Todo es nuevo, pero la esencia de las batallas «Total War» está ahí. Creative Assembly se las ha ingeniado para adaptar nuevas reglas a la fórmula de sus juegos. La táctica, las fortalezas de las unidades, las habilidades de los héroes...

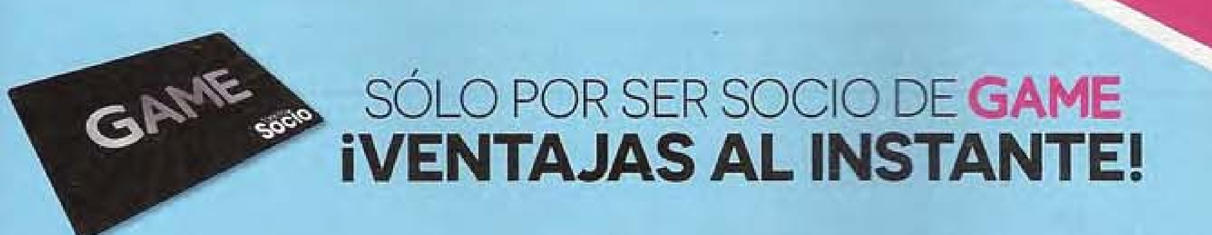
EL NUEVO MAPA DEL UNIVERSO WARHAMMER



Cada vez más detallado (y alejado de la división política en regiones de entregas anteriores) el mapa táctico de «Total War Warhammer» ofrecerá, en general, perspectivas más reducidas del mundo de juego y con más detalle.



La influencia de las facciones en el mapa funcionará de un modo distinto, dada su naturaleza fantástica. Los Condes Vampiro, por ejemplo, extienden una corrupción por sus zonas que afectan negativamente a otras facciones.



TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

















MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

JUEGOS CON DIRECTX 12

He visto que han sacado un parche para añadir soporte DirectX 12 a «Rise of the Tomb Raider». ¿Sabéis que otros títulos vendrán con DirectX 12? Jaume C.





Pues sí, Jaume, parece que al fin DirectX 12 comienza a dejarse ver, aunque conviene recordar que se trata de una tecnología exclusiva de Windows 10.

Ya está disponible en «Rise of the Tomb Raider», «Hitman» y «Gears of War Ultimate Edition». En breve saldrá «Ashes of the Singularity». Otros juegos con soporte DirectX 12 desde el principio o con futuros parches confirmados son «Just Cause 3», «Quantum Break», «Deus Ex: Mankind Divided», «Forza Motorsport 6 Apex», «Star Citizen», «Ark: Survival Evolved» y otros muchos que irán saliendo a lo largo del año.

REMAKES CASEROS

¿Habéis visto el remake de «Star Wars Knights of the Old Republic» que están haciendo con el motor de Unreal 4? ¡Es alucinante! Espero que Disney les deje seguir y puedan acabarlo. ¡Me muero por volver a jugar a un juego de rol de Star Wars con los gráficos de ahora! BB-8 Rocks

Últimamente se han puesto de moda los remakes amateurs de juegos clásicos. «Apeiron», que es como se llama el remake no oficial con el Unreal 4 engine de «Star Wars Knights of the Old Republic», de momento no ha sido cancelado por Disney, ya que sus creadores lo han enfocado como un MOD que necesita el juego original. Tiene una pinta increíble, pero hablamos de un juego muy grande y complejo, así que es complicado que lo terminen...

LA POLÉMICA DEL MES

MICROSOFT Y EL F2P

Estoy muy cabreado con Microsoft. Me alegro de que saque juegos de PC pero... ¿a qué viene lanzar «Killer Instinct» y «Forza Motorsport 6 Apex» en Free-to-Play? Ahí la jugabilidad siempre está enfocada a que acabes pagando. ¡No me gustan! Ron479



El regreso de Microsoft a PC está trayendo cola. Tanto «Killer Instinct» como «Forza 6 Motorsport Apex» van a ser F2P, y otros que no lo son, como «Quantum Break», sólo se venderán en la Tienda de Windows 10. ¿Eso es bueno o malo? El tiempo y los jugadores hablarán. Hay juegos F2P muy divertidos y que equilibran bien los contenidos gratuito y de pago. Y aún no sabemos cuáles son las condiciones de Microsoft, así que...

LA CARTA DEL MES

EN DEFENSA DE LOS EPISODIOS



Me gustaría defender los juegos por episodios, como «Hitman». Mis amigos los critican, pero yo creo que merecen la pena si con ello se pueden financiar más juegos AAA. Además puedes jugarlos sin empacharte, lo que va bien si tienes muchos juegos y poco tiempo. Germán B.

Los juegos por capítulos ofrecen la ventaja de financiar proyectos arriesgados sin una gran inversión inicial, pues pueden financiarlos con las ventas de los capítulos. Los jugadores también pueden pagarlos poco a poco y aportar ideas para futuros capítulos. El hándicap es que se necesitan meses para completar el juego... Pero siempre es mejor un juego AAA o muy arriesgado por capítulos, que no tenerlo.

STREAMING Y ALQUILER

He leído con interés la opinión de Paco Delgado en el anterior número de Micromanía, en donde habla de los juegos en streaming y alquiler. Estoy de acuerdo en que llevamos muchos años coleccionando juegos y nos va a costar "cambiar el chip". Yo creo que como complemento puede estar bien: compras tus juegos favoritos y el resto los puedes jugar en streaming o con una cuota mensual. Eso ya se hace con las pelis, mucha gente se compra en Blu-ray sus favoritas y el resto lo ve en Netflix... Sandra L.

Hay que reconocer que has dado con la clave del asunto, Sandra. Todo lo que sea complementar, y no imponer, está bien. Mucha gente no quiere que el streaming sustituya al juego en local, pero si se ofrece con una opción más y que cada uno elija, entonces sí es una mejora.

SHOOT'EM UPS

Desde niño me gustan los "shoot'em up", los juegos de naves en los que hay que disparar a todo lo que se mueve. ¿Ha salido alguno nuevo que merezca la pena? Efrán A.

Aunque hoy en día es un género minoritario, los clásicos matamarcianos aún siguen dando guerra en las recreativas japonesas. Por suerte podemos disfrutar de ellos gracias a Steam. De los últimos que han salido te recomendamos especialmen-



Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.
El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

te «Dariusburst Chronicle Saviours», «Mushihimesama» y «Deathsmiles». Todos ellos tienen detrás a compañías míticas del género como Taito o Cave.

TRIBUTO A LIONHEAD

Menudo bajonazo cuando me he enterado de que Microsoft ha cancelado «Fable Legends» y ha cerrado Lionhead Studios. Soy fan de los juegos de Peter Molyneux desde «Populous» (¿os acordáis?) y me da pena que, después de cerrar Bullfrog, también hayan dado la puntilla a Lionhead Studios. ¡Me encantaba la saga «Fable»!
Connor

Pues sí, Connor, a nosotros también nos ha entristecido mucho el cierre de Lionhead Studios, por lo que representa. Su fundador, el gran Peter Molyneux, ya no estaba en la compañía, pero seguían manteniendo un estilo propio que ya no veremos en el cancelado «Fable Legends». ¿Realmente no hay sitio para juegos de su estilo, como ha justificado su decisión Microsoft?





CUATRO JUGADORES

¿Sabéis qué es lo que más me gusta de «Trackmanía Turbo»? ¡La pantalla partida para cuatro jugadores! En mi casa somos cuatro hermanos y hay muy pocos juegos en los que podamos jugar los cuatro a la vez en la misma pantalla. ¡Menuda viciada de carreras que nos vamos a pegar!
Fernan S.

Tienes toda la razón, Fernan. Muy pocos juegos incluyen split-screen para cuatro jugadores y, por suerte, «Trackmania Turbo» no se ha olvidado de las familias numerosas y los grupos de amigos que se reúnen en la misma casa. Además también tiene modos de eliminación para cuatro jugadores en una misma vista, y otras variantes multijugador. ¡A disfrutarlo!

ACCIÓN ONLINE

En los últimos tiempos los shooters multijugador parecía que se habían estancado un poco, pero en cosa de semanas vamos a poder jugar a «Overwatch», «Paragon», «Battleborn», «Doom»... ¡Mi conexión va a echar humo! ¿Cuál es vuestro favorito? **Kamikaze48**

¡Los fans del gatillo fácil van a sufrir agujetas en los dedos! Tanto «Overwatch», como «Paragon», «Battleborn» y «Doom» prometen meses de diversión. Es difícil decidirse por uno, pero le tenemos muchas ganas a «Overwatch» por ser el primer shooter de Blizzard. Pero está claro que cualquier fan tiene que pillarlos todos. ¡Y además «Paragon» es un juego gratuito!



HABÉIS DICHO EN facebook

CONSULTAS SOBRE LA REVISTA

¿Problemas sobre la distribución, alguna incidencia de la que quieras hacerte eco? Si tienes alguna duda, en este espacio dejaremos constancia.



Nina Jiménez S: A mí también me gusta en físico (juego de regalo con la revista), pero la ventaja del digital es que, vaya donde vaya, mis juegos estarán conmigo.



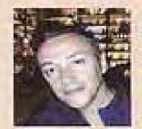
Ramón Martín López: Los códigos nunca funcionan. Yo de cuatro que descargué, no me sale ningún juego... [...].



MICROMANÍA: Estimados amigos -Ramón en particular- queremos recordaros que ante cualquier incidencia con los códigos o las descargas para juego que regalamos cada mes, enviéis un email a: **clave.micromania@gmail.com** Indicad la clave correspondiente al juego. Si no funciona, os rogamos que nos mandéis un email para solucionarlo.

SUGERENCIAS Y PETICIONES

Aparte del contenido propuesto en Facebook (e-Sports, hardware, guías)... ¿Qué echas en falta? ¿Qué te gustaría cambiar? Aquí os ofrecemos un espacio para que nos hagáis sugerencias.



Juan Bermejo: Estoy totalmente en desacuerdo con el artículo de Luis Díaz sobre los juegos indie... ¿Dónde han quedado los tiempos en los que gente con un sueño común programaba un gran juego con nada de presupuesto y una gran idea? (...) Si los programadores de «Doom» hubieran tenido esa filosofía, ¿dónde estaría la industria?, y sin medios de financiación ni crowdfunding...



MICROMANÍA: Estimado Juan, nos encanta que hay discrepancias sobre los contenidos de las páginas de opinión. Luis Díaz Peralta da su punto de vista como creador indie y aporta una perspectiva de la industria. No es la única, claro, pero es importante tener en cuenta todos los puntos de vista.

Protección de Datos:
Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción multijugador
- **Estudio/compañía:** Gearbox/2K Games
- **Distribuidor:** Take 2
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 3 de Mayo de 2016

battleborn.com/es

LAS CLAVES

- Será un **juego de acción multijugador**, protagonizado por héroes únicos dotados de habilidades especiales.
- Habrá **25 personajes únicos** a escoger, entre cinco facciones diferentes.
- Se jugará en **equipos de cinco personajes**, tanto en modo campaña como los tres modos multijugador versus.
- El **modo campaña se podrá jugar en solitario** con ayuda de la IA.
- Habrá **tres modos especiales multijugador.**

PRIMERA IMPRESIÓN

Gearbox quiere impulsar el mundo de la acción multijugador combinando distintos estilos y géneros, con una estética que recuerda al cómic y una intensidad brutal.

BATTLEBORN

¡Salvemos el universo!

Cuando contemplamos por primera vez «Battleborn», hace ya más de un año en su presentación mundial, nos dimos cuenta rápidamente de que Gearbox tenía un diamante en bruto en sus manos. La peculiar concepción de la acción multijugador que el nuevo proyecto del estudio responsable de «Borderlands» o «Brothers in Arms» ofrecerá cuando llegue a nuestras manos es un auténtico crisol de influencias, estilos y géneros. Pese a ello, el estudio se resiste a definir con un nombre al uso y conocido a su juego. De hecho, han acuñado una nueva denominación para «Battleborn»: "Hero Shooter". La cosa es que las comparaciones con estilos de juego –o géneros, llámalo como quieras– como el MOBA –del que alguno de sus modos, como Incursión, es prácticamente canónico en la aplicación de sus reglas–, parecen no hacerle mucha gracia a Gearbox que, sin embargo, a hacabado reconociendo «Battleborn» como un juego que aglutina todas estas influencias y más. Pero hay que reconocer que lo que «Battlerborn» promete y muestra las veces que lo hemos jugado es una personalidad propia y, sobre todo, una gran diversión. Pero... ¿qué nos espera en este explosivo juego de acción el próximo mes de mayo?

El universo en peligro

La última estrella del universo está amenazada por un misterioso mal, y sólo un puñado de héroes, 25 personajes de todo pelaje y condición, desde extrañas setas vivientes a cyborgs remilgados, pasando por mutantes voladores o vampiros samurái, se interponen entre el caos total o la esperanza de un futuro mejor. Para ello se agruparán en escuadrones de cinco luchando contra las fueras que ese terrible Mal lanza sin descanso para conseguir sus objetivos. Correr, saltar, disparar, destruir y usar los recursos de los mundos que recorreremos para evitar que los malos triunfen será lo que nos espera en «Battleborn», un juego de acción que hace, como decíamos, de la combinación de estilos y géneros y el diseño de personajes y habilida-

> "25 héroes con poderes y habilidades únicos se unen para luchar y salvar el universo"



¡El universo está en peligro! Sólo un grupo de 25 héroes pertenecientes a cinco facciones pueden formar los equipos para derrotar a los malos y salvarlo. ¡Únete a ellos!



SABÍAS QUE...

...la de «Battleborn» es la tercera saga original desarrollada por Gearbox tras «Brothers in Arms» y «Borderlands», y la primera en una década -«Borderlands» se anunció hace justo 10 años-, ya que el estudio comenzó su andadura con expansiones para «Half-Life»?



La acción de «Battleborn» se centra en la competición por equipos. Aunque existirá una campaña que se podrá jugar solo.





El modo Fusión es uno de los tres competitivos de «Battleborn». En él cada equipo llevará a sus esbirros hacia una muerte segura en el centro del mapa. Cada una dará puntos al equipo.

des su razón de ser. Y los resultados, tras haberlo probado, prometen ser de verdad impresionantes.

Y es que Gearbox está proyectando en «Battleborn» toda la experiencia acumulada en casi dos décadas de juegos de acción. Desde la identificación personalizada de los protagonistas de «Brothers in Arms» a las pintorescas historias de los personajes de «Borderlands», pasando por la incorporación de estrategia, habilidades y tácticas de entorno que el estudio siempre ha usado en todos sus juegos. Eso sí, aderezado con el actual y casi inevitable componente multijugador que prima en la actualidad, para convertirse en un título que recoge las influencias propias de Gearbox y de muchos otros títulos de terceros y géneros, para ofrecer una experiencia completa y variada que sea accesible a todos y, como es habitual en estos casos, a la vez difícil de dominar. Un juego, en suma, que irá creciendo con el propio jugador.

Cinco contra el Mal

Los 25 personajes de «Battleborn» se distribuyen en cinco razas o facciones: Sul, Jennerit, Eldrid, Rebeldes y Pacificadores. Cada una de ellas posee ciertas características comunes en el uso de ataques primarios o habilidades especiales, pero en todas ellas se pueden identificar los tres arquetipos de personajes que ofrecerá «Battleborn»: defensa, ataque (daño) y soporte (sanadores). Conocer a todos los personajes es importante para el jugador, lo que, en otras palabras, viene a decir que tendrás que jugar mucho para conocer puntos fuertes y debiles de todos ellos de cara tanto a la campaña principal como a las tres modalidades multijugador de «Battleborn» que veremos más adelante.

Encontrar el personaje que más se adapte a tu estilo no será realmente complicado. Lo que ofrecerá «Battleborn» será tan variado que muy raro sería que no dieras con un favorito, pero sobre todo la evolución del personaje en sus características y habilidades durante el combate es lo que marca-

SE PARECE A...



LEAGUE OF LEGENDS

El espíritu MOBA que domina al juego de Riot también se deja ver en los modos de «Battleborn».



TEAM FORTRESS 2

La acción multijugador por equipos con héroes únicos es también la base de este juego.



Enfrentarse en solitario a uno de los gigantescos robots objetivo de Incursión será el equivalente a una muerte segura. Los esbirros de cada equipo deben acabar con sus defensas antes.

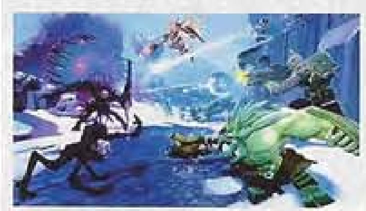


La gestión de recursos del campo de batalla será vital para tener ventajas frente al equipo rival en los modos competitivos.

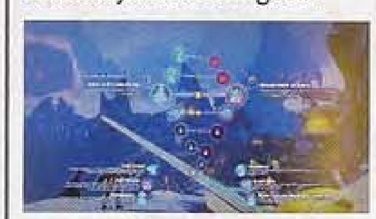


¡ACCIÓN TOTAL!

¿Cómo quiere distinguirse «Battleborn» de otros juegos de acción online? ¡Como vas a ver!



Acción multijugador total... o no. Aunque la esencia de «BAttleborn» es la acción multijugador, su modo campaña se podrá jugar solo, con el uso de bots de la IA. Pero la diversión será mayor con amigos...



Desarrolla tu personaje. Cada personaje tiene dos habilidades activas únicas, más otra definitiva, y otra pasiva. El desarrollo de las dos primeras se basa en la selección de dos opciones excluyentes en la partida.



¿MOBA o no MOBA? La confluencia de estilos y diseños es única. Pero aunque Gearbox se empeña en no definirlo como un MOBA, reconocen que hay modos con una influencia notable de este género.



En Incursión el espíritu MOBA de «Battleborn» saldrá a la luz. Y es que por mucho que Gearbox insista en que su nuevo juego no es un MOBA en primera persona, el último modo de juego presentado hace gala de este estilo de forma apabullante. ¡Y mola!

> «La mezcla de estilos es una de las características que dan a «Battleborn» un espíritu único»

rá la diferencia a la hora de crear un estilo personalizado de juego. Y es que en «Battleborn» cada personaje tendrá dos habiidades activas básicas, una pasiva y otra definitiva. A medida que juegues y consigas experiencia las dos activas se podrán desarrollar en base a un diseño que Gerbox ha plasmado en una hélice, como si fuera una cadena de ADN. Cada vez que puedas potenciar una habilidad la otra quedará excluida. Así que deberás elegir qué estilo prefieres: equilibrado, extremo en una habilidad o en la otra. Una progresión de 1 a 10. Y cuando llegues al nivel 5 de progreso, podrás activar la habilidad definitiva, una muy especial basada en las características de tu personaje, facción y arquetipo, que desatará una tormenta de daño, sanación o defensa para ti y tu equipo.

Acción total solo o en compañía

El diseño de acción de «Battleborn» está pensado para ser explotado al máximo jugando en compañía. Tanto en campaña como en multijugador competitivo, siempre serás parte de un escuadrón de cinco jugadores. En la campaña

Incursión: el modo MOBA del juego que dice no ser un MOBA

Gearbox insiste en definir de forma genérica a «Battleborn» como un "Hero Shooter" que, eso sí, reconocen que aúna distintos estilos. Entre ellos, sí, el MOBA. Y es algo que "Incursión", el último modo que se ha desvelado, deja bien a las claras. LLevar a los "minions" de tu equipo hasta los objetivos del equipo contrario para acabar con unos enormes robots, mientras los proteges y usas recursos del entorno. Más canónico, imposible.



Cada héroe tendrá dos habilidades básicas activas. Podremos desarrollarlas en base a una "hélice" -tipo ADN- escogiendo entre dos opciones excluyentes al subir de nivel.



El diseño de los 25 héroes del juego es espectacular. Se engloban en cinco facciones distintas y tres arquetipos de lucha.



¡La intensidad de la acción de «Battleborn» será explosiva! Ya sea en los modos competitivos de juego o en la campaña, el diseño de personajes y escenarios no dará un minuto de respiro.



la acción cooperativa será la clave, aunque podrás jugarlo con amigos o con personajes controlados por la IA. Será más divertido en la primera opción, desde luego, y podrás empezar a controlar las posibilidades de lospersonajes y su explotación táctica del entorno. Como juego que aúna distintos estilos, por ejemplo podrás montar torretas, a lo MOBA con ciertos personajes. Otros estarán para sanar al resto. Algunos para cubrirte las espaldas mientras defiendes a tus compañeros.... Y algo parecido ocurrirá en los modos competitivos.

Lo que Gearbox ha planteado en sus tres modos multijugador versus –Incursión, Devastación y Fusión– hará uso de otros personajes secundarios, además de los cinco héroes de cada equipo. Los esbirros, o minions, de cada equipo, tendrán una participación clave en algunos de estos modos. Por ejemplo, se encargarán de acabar con las defensas de dos enormes robots que cada equipo posee en Incursión. Paso necesario para que los héroes puedan acabar con ellos tras se debilitados. Y que serán imposibles de eliminar si no son atacados antes por los esbirros. Pero estos esbirros han de ser defendidos por los héroes con sus habilidades y usando los recursos del entorno –torretas, soldados mercenarios, etc.–. Algo parecido ocurrirá en Fusión, donde los esbirros darán puntos a su equipo tras ser inmolados en un incinerador, para lo que han de llegar allí sanos... Como ves, variedad para dar y tomar en un concepto de acción multijugador único, que combina estilos y modos muy diferentes. Si te gusta la acción en compañía, sigue a «Battleborn». **A.C.G.**



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** NGD Studios/WG Labs
- **Distribuidor:** Wargaming.net
- **Idioma:** Inglés (a.a.)
- **Fecha prevista:** Acceso Anticipado

masterofforion.eu

LAS CLAVES

- Será un **juego de estrategia 4X, remake del clásico** que inició el género en 1993.
- La versión final incluirá **10 razas jugables**, cada una de estilos, unidades y habilidades únicos.
- Está siendo desarrollado con la **supervisión de los miembros del equipo original.**
- Incluirá enormes galaxias a explorar, con **más de 100 sistemas solares** diferentes.
- Además de la conquista ofrecerá opciones de victoria por **diplomacia y tecnología.**

PRIMERA IMPRESIÓN

Wargaming se lanza a la aventura de recrear uno de los juegos míticos de la historia del PC, con la intención de devolverle su antigua gloria e impulsar el género de la estrategia 4X.

MASTER OF ORION CONQUER THE STARS

El reto de estar a la altura

Hablando con los responsables de WG Labs es fácil darse cuenta de lo clara que tienen su responsabilidad con el desarrollo de «Master of Orion». A muchos jugadores jóvenes este nombre quizá no les diga gran cosa, pero el juego original de 1993, creador de la denominación 4X en estrategia –exploración, expansión, explotación y exterminio– es considerado por muchos como uno de los títulos más importantes de la historia del PC, sino el más destacado, por lo que supuso en su momento, marcando reglas que luego seguirían multitud de títulos más y revolucionando el género de la estrategia, en definitiva.

Todo empezó cuando un estudio de desarrollo argentino –sí, de Buenos Aires–, NGD, se acercó a Wargaming con un prototipo del juego. Teniendo en cuenta el CV de la compañía y que su gran jefe es un fan declarado de «Master of Orion», se produjo la tormenta perfecta para que el proyecto fuera adelante. Hoy estamos a punto de disfrutar de este regreso que, si lo deseas, puedes conseguir ya en el acceso anticipado de Steam, aunque limitado en sus opciones.

¡Conquista el universo!

Diez razas se disputan el control de los recursos del universo conocido. Los humanos entre ellos. Estas civilizaciones, entre las que se cuentan seres biológicos, insectoides, silicoides y hasta criaturas mecánicas artificiales, poseen un planeta natal desde el que intentan expandir su influencia y dominio a través de muy variados medios: militares, diplomáticos, económicos... Cada una posee tecnologías únicas, así como unidades militares, estructuras y ciertas habilidades que les proporcionan ciertas ventajas en cada campo, y también algunas debilidades...

Todas estas características son ahora comunes a muchos juegos de estrategia, como ya sabes, pero realmente fue el «Master of Orion» original el que comenzó a ofrecerlas como canon que luego se ha extendido, al igual que tú deberás extender la influencia de tu raza favorita por el universo del juego.

En el juego de WG Labs y NGD habrá más de 75 avances tecnológicos disponibles que te ayudarán a crear las unidades y obtener los recursos necesarios para enfren-

> "Wargaming y NGD afrontan el reto de revivir el mayor clásico de la estrategia 4X para PC"

¡Conquista el universo y domina a todas sus razas! Uno de los juegos más influyentes de la historia del PC y la estrategia está a punto de volver.

Voces de renombre para las razas de «Master of Orion»

Además del diseño de acción, jugabilidad y demás opciones básicas, WG Labs ha querido dar un toque muy especial a las razas de «Master of Orion» con la participación de voces famosas para dar vida a los asesores de cada una de las facciones. Desde Michael Dorn (en la imagen) –Worf en Star Trek– que actúa como narrador, a Robert Englund, Dwight Schulz o John De Lancie, las voces originales en inglés serán realmente únicas.





¡Con la garantía del equipo original! Los creadores del juego de 1993 están supervisando el desarrollo de «Master of Orion».





¡Un turno más y conseguiremos vencer! Desplegar a todas tus naves para el combate es sólo una parte ínfima de lo que ofrecerá el juego: diplomacia, tecnología, alianzas, traiciones, investigación...

tarte a tus rivales por el dominio del universo. Y aunque las batallas por turnos –bueno, en general todo «Master of Orion» se desarrollará por turnos en sus acciones– serán parte muy importante del juego, las alianzas estratégicas de todo tipo serán también uno de los puntales del diseño.

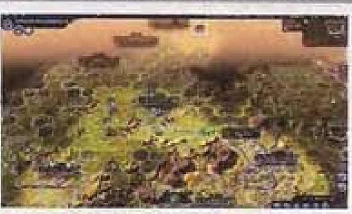
La exploración de la galaxia, claro, será otro apartado vital. Y en esta carrera espacial por expandir tu influencia tendrás que ir paso a paso, de un planeta a otro a través de una "Red" espacial. El universo de «Master of Orion» no será un mundo abierto, en principio, sino que habrá de ir explorándose poco a poco, asentando tu civilización en los mundos explorados, ya sea como conquistador o aliado de los mundos que descubras. Aunque siempre tendrás varios destinos disponibles simultáneamente.

Un estilo personal

La formación de tu armada espacial será otro de los aspectos clave de «Master of Orion». En NGD han desarrollado un sistema para personalizar el aspecto de tus naves según la configuración elegida, puesto que a cada avance tecnológico y nuevos componentes disponibles podremos elegir con total libertad las prestaciones y características, según el montaje que hagamos. Además, podremos ponerles un nombre para hacerlas realmente únicas.

Dentro de este apartado, cabe destacar la opción de darle a nuestro «Master of Orion» un estilo retro, con naves pixeladas –para satisfacción de los nostálgicos– opción que estará disponible en la Edición de Coleccionista. Además, esta edición incluirá los tres primeros juegos de la saga en sus versiones originales, de modo que si no los conocías será la oportunidad perfecta. Y si los jugaste en su momento, seguro que te gustará volver a probarlos. Súmale a todo ello que los miembros del equipo original de «Master of Orion» están supervisando el desarrollo y tendrás en el punto de mira uno de los títulos de estrategia más fascinantes de 2016. **A.C.G.**





CIV BEYOND EARTH
La colonización planetaria es el eje del diseño de la última entrega de «Civilization».



STARDRIVE II
Uno de los juegos 4X más atractivos que han aparecido en PC en los últimos tiempos.



DARK SOULS III

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** From Software/Bandai Namco
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 12 de Abril de 2016

www.darksouls3.com/es

Cuando leas esto faltarán tan sólo dos semanas para volver al mundo sobrenatural de «Dark Souls». Un multiverso fantasmagórico que, para muchos jugadores, es prácticamente el infierno instalado en su disco duro. Su demencial dificultad volverá para hacernos morir una y otra vez, e ir avanzando con paciencia, habilidad, suerte y armas cada vez más poderosas para hacer frente a los enormes y terribles enemigos, espíritus, monstruos y criaturas legendarias que nos esperan en la oscuridad. Si eres fan de la saga, la espera casi ha concluido.

ADAM'S VENTURE ORIGINS

- **Género:** Aventura - **Estudio/compañía:** Vertigo/SOEDESCO/Avance
- **Idioma:** Español (textos) - **Fecha prevista:** 1 de Abril de 2016

www.adams-venture.com



La saga de aventuras «Adam's Venture» se reinventa con una "precuela" que, a modo de "remake", combina las tres primeras entregas de la serie: «The Search for Lost Garden», «Solomon's Secret» y «Revelations». Misterios bíblicos, algo de arqueología a lo Indiana Jones, un nuevo apartado gráfico gracias a Unity 5 y puzles a montones son sus cartas de presentación.

CALL OF CTHULHU

- **Género:** Rol/Aventura - **Estudio/compañía:** Cyanide/Focus
- **Idioma:** Por determinar - **Fecha prevista:** 2017

callofcthulhu-game.com



No será el primer juego ambientado en el universo de Lovecraft, pero el nuevo proyecto de Cyanide y Focus quiere convertirse en "el juego" basado en los mitos de Cthulhu. Un título de rol e investigación basado en el horror psicológico y mecánicas de sigilo, en el que tendremos que descubrir la verdad tras la horrible muerte de un afamadoi artista y toda su familia en una isla. ¿Listo para el horror?

OVERWATCH

- **Género:** Acción multijugador
- **Estudio/compañía:** Blizzard/Activision Blizzard
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 24 de Mayo de 2016

www.playoverwatch.com

Los veintiún héroes de la legendaria fuerza formada por soldados, aventureros y mutantes de «Overwatch» entrará en acción de forma definitiva el próximo 24 de mayo. Mucho antes de lo que se intuía, puesto que se esperaba la beta abierta para el próximo verano -aunque finalmente se desarrollará entre el 5 y el 9 de mayo-. Pero el caso es que la Tierra se ha convertido en un campo de batalla para el juego en equipos de cinco personajes, con el cambio de uno a otro en pleno combate como uno de sus pilares de diseño.



SNIPER ELITE 4

- **Género:** Acción táctica
- **Estudio/compañía:** Rebellion/Sold Out
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Otoño de 2016

sniperlite4.com/es



Tras los hechos de «Sniper Elite 3», el agente Karl Fairburne luchará codo con codo con la resistencia antifascista italiana, descubriendo algunas mastodónticas estructuras nazis, luchando en los bosques del bello país del Mediterráneo y asegurando la realización de las futuras misiones de la Operación Overlord y el Día D. Si falla, el mundo quedará al alcance de las fuerzas del Eje sin remedio.

La nueva entrega de la serie incidirá en algunos de sus elementos más característicos -como la X-Ray Kill Cam- para alegría de los fans.

NO MAN'S SKY

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Hello Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 22 de Junio de 2016

www.no-mans-sky.com



Según parece, explorar toda la galaxia que conforma el universo de juego de «No Man's Sky» llevaría varios millones de años al jugador. Tal es la cantidad de mundos que contendrá el juego de Hello Games, que hará, de verdad, cada partida completamente única para cada jugador. ¿Es el juego eterno? Bueno, desde luego se puede decir que no hay nada como él...

VAMPYR

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** DontNod/Focus
- **Idioma:** Por determinar
- **Fecha prevista:** 2017

www.vampyr-game.com



Tras «Life is Strange» el nuevo juego de DontNod no llegará hasta 2017, tiempo más que de sobra para que el estudio vaya descubriendo nuevos detalles de «Vampyr», una mezcla de acción y rol que nos llevará al Londres de 1918, afectado por una epidemia de Gripe Española. El nuestro será el papel de un doctor... y vampiro, que deberá decidir si salvar o no a sus potenciales víctimas.



THE SURGE

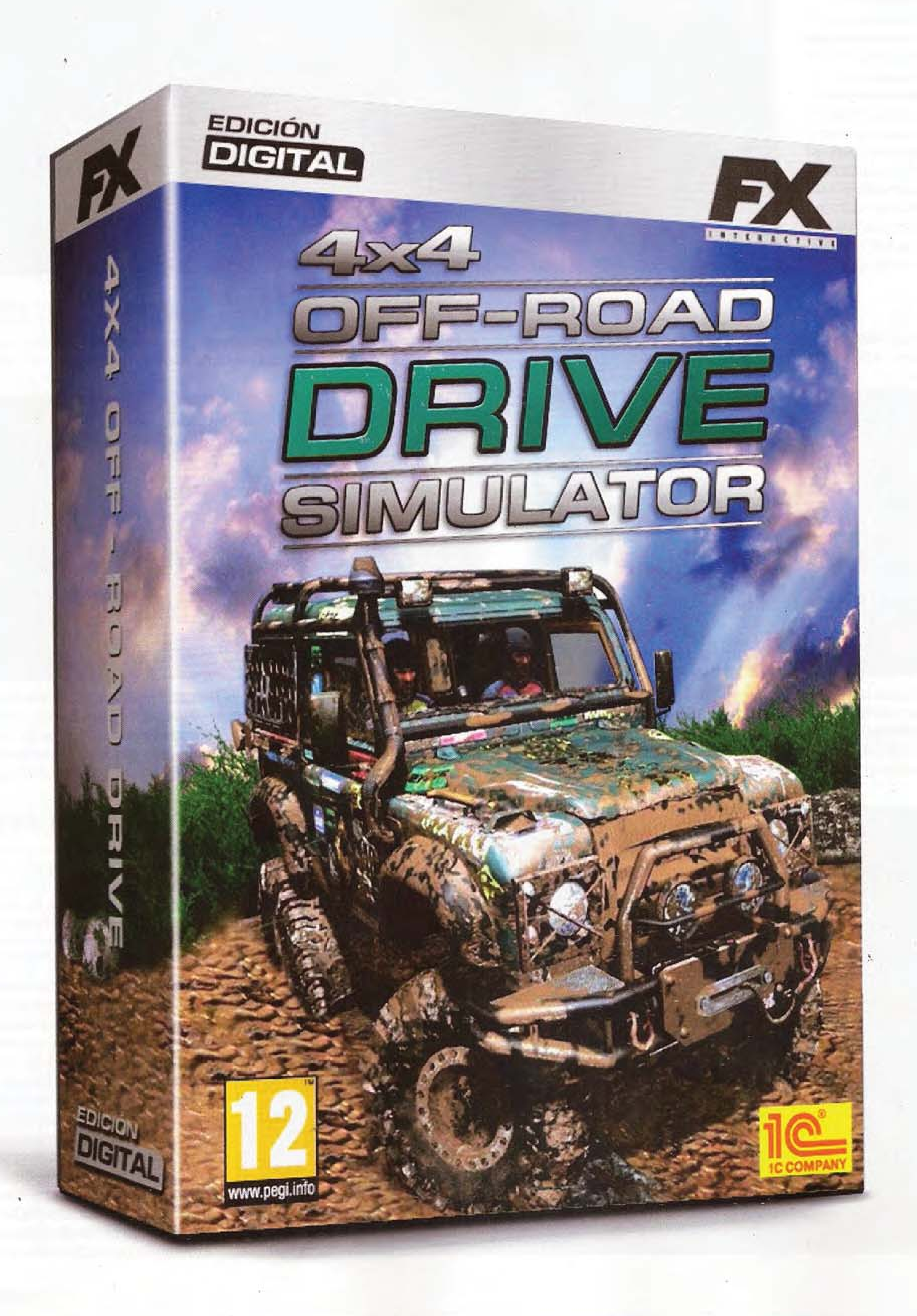
- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Deck 13/Focus
- **Idioma:** Por determinar
- **Fecha prevista:** 2017

www.thesurge-game.com

Los fans de las películas de ciencia ficción seguro que encontrarán más de una similitud entre la estética de «The Surge» y el film protagonizado por Tom Cruise "Al filo del mañana". Las coincidencias no pasarán de ahí -en principio-, con «The Surge» llevándonos a uno de esos futuros distópicos en que la humanidad está a punto de ver su final en el planeta, con la civilización al borde del colapso por los abusos al medio ambiente y un tecnología que domina todo, hasta el combate, con personajes provistos de exoesqueletos modificables.

4x4 Off-Road DRIVE Simulator en

Ahora con 50% de descuento



FX Store


juegos.fxinteractive.com


/juegosFX


@juegosFX



VIVE LA EMOCIÓN DE UNA COMPETICIÓN REAL

Conducción extrema. Realismo asombroso. Máxima diversión

DOMINA TODOS LOS TERRENOS

Selva, montaña, desierto, ríos, pantanos...

PARTIDAS EN INTERNET

Retos multijugador con oponentes de todo el mundo



LOS MEJORES JUEGOS DE MUNDOS ABIERTOS

GRAND THEFT AUTO V

THE WITCHER 3 WILD HUNT

FALLOUT 4

TOM CLANCY'S THE DIVISION

JUST CAUSE 3

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

MAD MAX

RISE OF THE TOMB RAIDER

FAR CRY PRIMAL



Escoge tu género y tu estilo y...

¡ENTRA EN TU MUNDO FAVORITO!

Cada vez son más ambiciosos, espectaculares, realistas y variados. Cada vez, los juegos en mundos abiertos ofrecen más opciones. Y estos son los mejores del momento para PC.

1 GRAND THEFT AUTO V

- **Estudio/compañía:** Rockstar
- **Distribuidor:** Take 2
- **Año:** 2015

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Que Rockstar haya encontrado la piedra filosofal del desarrollo de juegos en mundos abiertos pudiera ser la explicación para que con cada nueva entrega de «GTA» el estudio arrase con un éxito en críticas y ventas que muy pocos pueden igualar. El mimo con que cada detalle está cuidado en esta épica historia de amistad, crimen, traición y libertad de juego es comparable al de las mayores producciones cinematográficas y, además, la introducción en «GTA V» de tres protagonistas con historias individuales que, en un momento dado, se cruzan y mezclan, es un hito por el método narrativo que utiliza Rockstar. Pocos juegos pueden hacerle sombra a un título que, además, no para de alimentar su apartado online con nuevos desafíos y eventos continuamente.







INFOMANÍA

- **Género:** Acción
- **Ambientación/Temática:** Urbana/Crimen organizado
- **Idioma:** Español (textos)
- **Disponibilidad:** DVD y Descarga
- **Precio:** 59,99 €
- *www.rockstargames.com/V.xxx*

2 THE WITCHER 3 WILD HUNT



INFOMANÍA

- **Género:** Rol/Acción/Aventura
- **Ambientación/Temática:** Fantasía Medieval/Espada y brujería
- **Idioma:** Español (textos)
- **Disponibilidad:** Descarga y DVD
- **Precio:** 49,99 €
- *www.thewitcher.com*

- **Estudio/compañía:** CD Projekt RED / Bandai Namco
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Año:** 2015

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Aquellos fans de la fantasía épica, la magia y las criaturas mitológicas discutirán a los de las historias de criminales que «GTA V» sea el número uno, teniendo a «The Witcher 3» y el impresionante mundo de Geralt de Rivia como alternativa. Bueno, alguno había que poner en el número uno, pero es cierto que «The Witcher 3» es una auténtica obra maestra no ya como aventura en un mundo abierto, sino como juego de acción y rol, teniendo en cuenta, además, la peculiaridad de un protagonista definido. Pero pocos juegos como «The Witcher 3» son capaces de llevar los estilos personales del jugador y las elecciones en la trama a tan complejos desarrollos evolutivos. Es, muy posiblemente, El Juego de 2015.





Sí, está claro. Las listas, las selecciones, nunca dejan contento a todo el mundo. Lo sabemos, muchos echaréis de menos algún título por el que tenéis especial devoción. Para otros jugadores, colocar a cierto título delante de su favorito es poco menos que una herejía. No hay que tomárselo tan a pecho pues, en el fondo, todos los que vas a encontrar en las siguientes páginas son auténticos juegazos y ninguno de ellos te defraudará si lo que te gusta es la libertad de acción, la exploración hasta el último rincón y la variedad de géneros, temáticas y estilos. En definitva, en los mundos abiertos cabe de todo, como vas a comprobar con la selección de los mejores títulos que, en nuestra opinión, vas a encontrar ahora mismo para

> **“Durante el último año casi todos los grandes éxitos han sido juegos de mundo abierto”**

tu PC, considerando los más destacados del pasado año y los de éste aún joven 2016. Hay de todo: acción, rol, aventura sigilo, combate, disparos, coches, animales... Y es que la libertad no sólo la tenemos nosotros a la hora de disfrutar de los proyectos de las compañías más grandes –y algunas no tanto– que tenemos a



3 FALLOUT 4

Estudio/compañía: Bethesda Game Studios / Bethesda
Distribuidor: Koch Media
Año: 2015
INTERÉS: ■■■■■■■■■■





El de Bethesda podría haber sido, claramente, el juego de 2015 de no ser por alguno de los dos títulos de la página anterior. Y es que «Fallout 4» no sólo abunda, mejora y explota todo lo que de bueno tenían los títulos precedentes de la saga, llevándonos a un yermo impresionantemente grande y variado en sus misiones, personajes e historias, sino que además ofrece un apartado de creación y personalización extrema totalmente remozado. La historia nos lleva al yermo de la Commonwealth de Massachussets, donde mutantes, bestias, robots y sintéticos nos harán la vida imposible, pero convertirnos en una leyenda, ya sea como un héroe o como un criminal de marca mayor, estará al alcance de nuestra mano. Un juego gigantesco donde la libertad es total.

INFOMANÍA

- **Género:** Rol/Acción
- **Ambientación/Temática:** Postapocalíptica/Ciencia Ficción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Disponibilidad:** Descarga y DVD
- **Precio:** 59,99 €
- *www.fallout4.com*

4 TOM CLANCY'S THE DIVISION

Estudio/compañía: Massive / Ubisoft **Distribuidor:** Ubisoft **Año:** 2016
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Las enormes expectativas que Ubisoft había levantado con «The Division» se han cumplido, finalmente, casi por completo. Una ciudad de Nueva York totalmente asolada por una epidemia se sume en el caos, el crimen y el vandalismo, con psicópatas campando a sus anchas por las calles e imponiendo la ley de la fuerza. La única esperanza de volver a la normalidad y averiguar quién está detrás de la epidemia descansa en los agentes de la División, pero en esta ciudad arrasada nada es lo que parece. Un JDR diferente sin clases donde tus opciones y equipo definen tu estilo de juego, y donde la acción cooperativa es un pilar clave del diseño.







INFOMANÍA

- **Género:** Acción/Rol
- **Ambientación/Temática:** Contemporánea/Catástrofe biológica
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Disponibilidad:** Descarga y DVD
- **Precio:** 59,99 €
- *tomclancy-thedivision.ubi.com*

¿ES EL INDIE EL FUTURO?

Existe una tendencia -o así lo parece- en el mundillo de los juegos indie a desarrollar títulos donde los mundos abiertos cobran un protagonismo antes inexistente. El último ejemplo es «The Witness», del creador de «Braid», con una enorme isla plagada de puzles. Quizá el futuro del indie pase por aquí...



nuestra disposición. Y si quieres ver un ejemplo de un mundo abierto espectacular de un estudio mínimo, mira a la izquierda de estas líneas.

Novedades y ausencias

En la lista de mundos abiertos de estas páginas tenemos algunas novedades recién salidas del horno, como «The Division» y «Far Cry Primal», con las que Ubisoft hace un doblete espectacular en menos de un mes. Sus estilos son radicalmente diferentes, pero ambos rayan a gran altura en sus respectivos estilos.

Otros nombres de la lista son algo más conocidos por el tiempo que llevan ya a la venta, pero ninguno de ellos ha bajado un ápice su interés. Ahí tenemos «GTA V», que sigue alimentando

5 JUST CAUSE 3

Estudio/compañía: Avalanche Studios / Square Enix
Distribuidor: Koch Media **Año:** 2015
INTERÉS:

El mundo de juego de «Just Cause 3», como el de las anteriores entregas de la saga, es una clase magistral de cómo crear universos abiertos. Su variedad y, por supuesto, su disparatada acción, donde el realismo deja paso a la diversión en un entorno de juego donde todo explota hasta más allá de lo razonable, hacen del título de Avalanche uno de los más impactantes de esta selección.

INFOMANÍA

- **Género:** Acción
- **Ambientación/Temática:** Espionaje / Dictaduras / Bélica
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Disponibilidad:** Descarga y DVD
- **Precio:** 49,99 €
- *justcause.com/es*





6 METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

INFOMANÍA

- **Género:** Acción/Espionaje
- **Ambientación/Temática:** Bélica Contemporánea
- **Idioma:** Español (textos)
- **Disponibilidad:** Descarga y DVD
- **Precio:** 59,99 €
- *www.konami.jp/mgs5*

Estudio/compañía: Kojima Productions / Konami
Distribuidor: Konami **Año:** 2015
INTERÉS:

La más reciente entrega de la saga «Metal Gear» quizá sea la última, al menos en lo que a intervención directa en la producción de su creador –Kojima– se refiere. Pero no hay duda de que ha dejado el listón bien alto. La libertad de acción, el sensacional diseño de escenarios, habilidades y jugabilidad, y el carisma de los personajes, han creado sin duda un juego imprescindible.





7 MAD MAX

Estudio/compañía: Avalanche Studios / Warner Bros. Interactive
Distribuidor: Warner Bros. Int.
Año: 2015
INTERÉS:

Era, sin duda, el año de "Mad Max". El estreno de la nueva película y el juego de Avalanche, sin tener en común más que el universo de juego, revivieron la saga de cine y al propio personaje de manera explosiva. Acción brutal y al límite, sin concesiones, un mundo enorme que explorar con libertad absoluta, coches y más coches para modificar y crear tu Magnum Opus y una ambientación perfecta, recreando el mundo apocalíptico de Mad Max, consigue crear uno de los juegos más divertidos del momento.





INFOMANÍA

- **Género:** Acción
- **Ambientación/Temática:** Postpapocalíptica/Combate/Coches
- **Idioma:** Español (textos)
- **Disponibilidad:** Descarga y DVD
- **Precio:** 49,99 €
- *madmaxgame.com*

"La variedad de géneros, estilos y temáticas es total en los mundos abiertos en PC"

de nuevo contenido a los fans. O «The Witcher 3», uno de los mejores juegos de 2015 –para algunos el mejor– junto a «Fallout 4»... La lista es espectacular, sí. Pero es posible que eches de menos algún nombre sonado. Lo sabemos. Por ejemplo, «Batman Arkham Knight». Y es que es una auténtica pena que uno de los

UNIVERSOS SIN LÍMITE

El espacio se ha convertido en la nueva frontera de los mundos -universos, diríamos- abiertos. Juegos como «Elite: Dangerous», y los inminentes «No Man's Sky» o «Star Citizen» llevan los sueños de exploración a entornos sin límite, literalmente. ¡Lo que falta es tiempo para jugarlos!

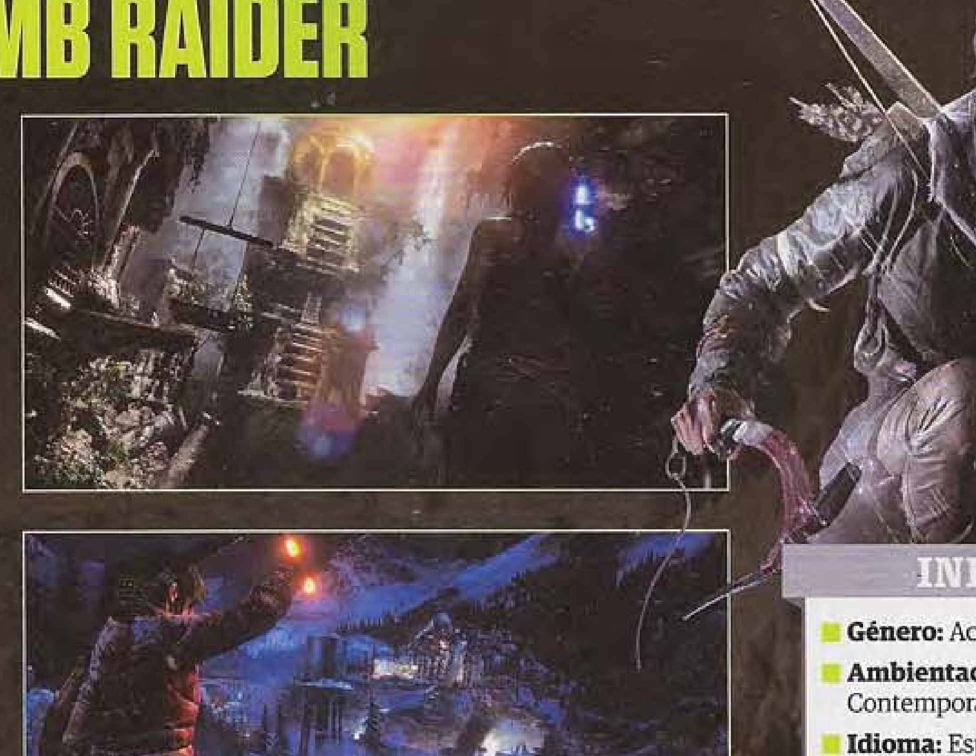


8 RISE OF THE TOMB RAIDER

- **Estudio/compañía:** C. Dynamics / Eidos / Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Año:** 2016

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

El regreso de Lara Croft al PC ha supuesto una fuente inagotable de alegrías para los fans de personaje y saga, que tras el punto de inflexión marcado por el juego anterior, con una completa reinvención de la protagonista y su universo, lanza ahora un estilo nuevo en que acción, puzles, estrategia, narrativa y jugabilidad total se aúnan para ofrecer una aventura impresionante de enorme variedad de escenarios y situaciones. Quizá no sea un juego que se pueda considerar abierto en sentido estricto, aunque lo enorme de las áreas en que se divide y la diversidad que ofrece lo convierten en uno de los títulos más atractivos que podamos encontrarnos ahora mismo a la venta. Si te gustan las aventuras a lo grande, te recomendamos que lo pruebes.



INFOMANÍA

- **Género:** Acción / Aventura
- **Ambientación/Temática:** Contemporánea / Mitos y religión
- **Idioma:** Español
- **Disponibilidad:** Descarga y DVD
- **Precio:** 49,95 €
- *www.tombraider.com*

9 FAR CRY PRIMAL

- **Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Año:** 2016

INTERÉS: ■■■■■■■■□□□

El viaje en el tiempo que nos propone «Far Cry Primal» intenta combinar la esencia de la saga con una ambientación radicalmente diferente a todo lo conocida hasta ahora en la misma. Un mundo abierto donde la naturaleza manda, la supervivencia se juega a cada paso y las bestias salvajes y los enemigos más brutales nos rodean es la esencia de «Primal». La ambientación prehistórica realisyta se ha llevado al extremo de desarrollar un lenguaje propio para los personajes del juego. El desafío es atractivo y notable, aunque queda algo lastrado por una excesiva repetitividad del estilo de las misiones y la limitación del propio contexto histórico a las normas de la saga.







INFOMANÍA

- **Género:** Acción
- **Ambientación:** Prehistórica
- **Idioma:** Español (textos)
- **Disponibilidad:** Descarga y DVD
- **Precio:** 59,95 €
- *www.ubisoft.com/es-ES/game/far-cry-primal/*

NUESTROS FAVORITOS



- **Fallout 4.** No hay un futuro que nos atraiga más que el de «Fallout 4» y sus desafíos postapocalípticos.
- **GTA V.** Rockstar sigue alimentando a su criatura con contenidos continuamente.
- **The Witcher 3.** Esperamos con ansiedad la nueva expansión de CD Projekt.

mejores mundos abiertos que puedas imaginar –porque lo es, en serio– haya tenido tantos problemas técnicos que han afectado a muchos usuarios y han lastrado el que debía haber sido un exitazo en PC, porque es un juegazo. Afortunadamente, otros títulos han compensado el gatillazo del justiciero de DC, y hay más en perspectiva –algunos para casi inmediatamente– que vamos a poder disfrutar a lo grande, pues son nombres que llevamos esperando mucho tiempo. La siguiente página te ofrece alguno de los más atractivos mundos abiertos que llegarán en las próximas semanas y meses, y casi no podemos aguantar las ganas de echarles ya el guante. Ya sabes, si lo tuyo es la libertad, la variedad y eres fan de la diversión, elige ya tu mundo. **A.P.R.**

DARK SOULS III

Estudio/compañía: From Software / Bandai Namco
Distribuidor: Bandai Namco
Lanzamiento: 12 de Abril de 2016



Ya está, casi, aquí el esperadísimo nuevo juego de From y Miyazaki, en el que los fans del rol más difícil del mundo podremos disfrutar de nuevo de una ambientación y un mundo de juego como no hay otro. Nuevas clases, nuevos enemigos, más desafíos y un cambio en el uso de hogueras y habilidades nos pondrán a prueba en un JDR infernal.

INFOMANÍA

- **Género:** Rol/Acción
- **Ambientación/Temática:** Fantástica / Sobrenatural
- **Idioma:** Español (textos)
- *www.darksouls3.com*

DISHONORED 2

Estudio/compañía: Arkane / Bethesda
Distribuidor: Por confirmar
Lanzamiento: 2016



La llegada de «Dishonored» supuso una agradable sorpresa en el mundo de los juegos de acción, con una libertad inusual y una estética tan única como atractiva. Su continuación abundará en todo eso, con la participación de dos protagonistas y un mundo para explorar y luchar contra los conspiradores que acabaron con la emperatriz.

INFOMANÍA

- **Género:** Acción/Aventura
- **Ambientación/Temática:** Victoriana/Steampunk
- **Idioma:** Español (textos)
- *www.dishonored.com*

MAFIA III

Estudio/compañía: Hangar 13 / 2K Games
Distribuidor: Take 2
Lanzamiento: 2016



El mundo del crimen organizado da un vuelco en «Mafia III» sobre sus predecesores, títulos que recreaban universos mafiosos al estilo de "El Padrino", para trasladarno a un entorno más moderno, a finales de la década de 1960, en Nueva Orleans y con un protagonista negro que regresa a casa tras la guerra de Vietnam. ¿Estás listo para ser el nuevo don?

INFOMANÍA

- **Género:** Acción
- **Ambientación/Temática:** Contemporánea / Mafia / Años 60
- **Idioma:** Español (textos)
- *mafiagame.com*

MIRROR'S EDGE CATALYST

Estudio/compañía: DICE / Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
Lanzamiento: Mayo de 2016



El regreso de Faith se producirá con notables cambios en el mundo de juego del nuevo «Mirror's Edge». Una ciudad totalmente abierta para explorar con libertad y hacer gala de nuestras habilidades acrobáticas y de combate cuerpo a cuerpo, con una estética urbanita futurista como no hemos visto nunca antes. Bueno, quizá en «Mirror's Edge».

INFOMANÍA

- **Género:** Acción
- **Ambientación/Temática:** Futurista/Urbana
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- *www.mirrorsedge.com/es_ES*

NO MAN'S SKY

Estudio/compañía: Hello Games
Distribuidor: Hello Games
Lanzamiento: 22 de Junio 2016



El proyecto de Hello Games es uno de los más increíbles vistos en un juego indie, con la propuesta de millones de mundos para explorar en una galaxia inmensa, creados a través de un sistema aleatorio de generación que nos obligaría a estar, literalmente, millones de años jugando para poder visitarlos todos. ¡Increíble y espectacular visualmente!

INFOMANÍA

- **Género:** Aventura / Exploración
- **Ambientación/Temática:** Futurista / Espacial / Ciencia Ficción
- **Idioma:** Español (textos)
- *www.no-mans-sky.com*

STAR CITIZEN

Estudio/compañía: Cloud Imperium Games
Distribuidor: Cloud I. Games
Lanzamiento: Por confirmar



El espacio es también protagonista en el nuevo proyecto de Chris Roberts, que ostenta el récord de más recaudación en un "crowdfunding" para videojuegos. La simulación y el combate espacial –incluyendo acción en primera persona– forman los cimientos de un título que promete ser tan ambicioso como espectacular en su versión final.

INFOMANÍA

- **Género:** Simulación / Acción
- **Ambientación/Temática:** Espacial / Futurista / Ciencia Ficción
- **Idioma:** Español (textos)
- *robertsspaceindustries.com*

■ **Liga:** RLCS ■ **Competición:** Rocket League ■ **Fecha:** Desde marzo ■ **Más detalles:** *www.rocketleagueesports.com*

LLEGA EL CAMPEONATO DE ROCKET LEAGUE

ROCKET LEAGUE CHAMPIONSHIP SERIES

El éxito de «Rocket League» ha propiciado el lanzamiento de una liga de eSports que organiza Psyonix junto con Twitch.

La famosa plataforma de retransmisión de vídeos, Twitch, y los estudios de Psyonix, han unido sus fuerzas para poner en marcha el Campeonato Oficial de Rocket League (RLCS) que arranca ya, de manera inminente.

Twitch no sólo se encargará de la retransmisión en exclusiva de las competiciones, sino que también estará a cargo de la gestión de la RLCS en colaboración con Psyonix. El objetivo es favorecer el crecimiento de la comunidad de «Rocket League» y brindar la infraestructura necesaria para poder sustentarla a largo plazo dentro de la plataforma social de Twitch. Por supuesto, Psyonix asegura también que el juego seguirá ampliándose con la aparición de nuevos retos y contenido.

Espíritu deportivo

Desde su lanzamiento en Julio del año pasado, «Rocket League» ha demostrado ser un juego idóneo para los eSports y sus creadores se han mostrado favorablemente ante tal posibilidad. Sin embargo, como confiesa Jeremy Dunham –vicepresidente de Psyonix– el impulso final para llevar «Rocket League» a los eSports llegó gracias al papel de los "streamers" de Twitch para popularizar el juego.

Por su parte, Nick Allen –director de operaciones de eSports en Twitch– ha manifestado que el potencial del juego ha motivado un gran apoyo, buscando que fuese un éxito en su plataforma.

Primera temporada

Los aficionados a «Rocket League» pueden optar a convertir su pasión un desafío remunerado con cuantiosos premios. Desde marzo, están ya abiertas las inscripciones que permitirán competir en la temporada inaugural.

Los jugadores han de reunirse en equipos de tres con el fin de poder disputar partidos en la RLCS. Esta temporada, de 3 meses de duración, arrancará con eliminatorias y tendrá un premio de 75.000 dólares. Todos los partidos se jugarán en consolas PlayStation4 y en Windows. No obstante, la liga tiene previso revelar pronto más plataformas con las que será compatible.

Los partidos de eliminación se retransmitirán en el canal: *Twitch.tv/RocketLeague.*





SALÓN DE LA FAMA

AKAWONDER, CAMPEÓN DE HEARTHSTONE EN LA INTEL EXTREME MASTERS

Estamos encantados de poder felicitar al campeón Esteban "AKAWonder" Serrano por conseguir un nuevo triunfo para la historia espñola de los deportes electrónicos. El pasado 6 de Marzo, ante casi 13.000 espectadores, dentro del pabellón Spodek de Katowice –y con millones más de seguidores vía streaming– el jugador español del equipo SK Gaming vencido en el torneo Intel Extreme Masters 2016, perteneciente a la liga ESL Lengendary Series de «Hearthstone».

Empleando una mano de cartas compuesta por Paladín, Brujo y Druida, Esteban se impuso al jugador ruso Vladislav "SilverName" Snotov por un resultado final de 3-0. Pese a la contundencia del resultado final, la cosa no fue nada fácil. El jugador mallorquín hubo de vencer en las rondas previas a otros dos rivales –y compatriotas –en victorias muy ajustadas. Primero a Doky por 3-2, y después a "Espumito" con idéntico resultado.

Con este triunfo, Esteban suma valiosos puntos en el circuito del popular juego de cartas de Blizzard en el que, actualmente, "AKAWonder" se sitúa en el cuarto lugar de la clasificación. ¡Enhorabuena!

www.twitter.com/AKA_Wonder



Esteban "AKAWonder" Serrano se lleva 15 puntos del campeonato y un premio de 5000 €.

Liga: WGL ■ Competición: WarGaming League ■ Fecha: 8-9 abril ■ Más detalles: *Wargaming.net*

CENTENARIO DEL TANQUE CON WARGAMING.NET



Si te gustan los tanques, el museo de Bovington es una visita obligada. Así lo demostraron los creadores de «World of Tanks» en su aniversario.

Además de hacer y mantener «World of Tanks», en Wargaming.net se toman en serio lo de alimentar la afición. Porque no es lo mismo hacer juegos que vivirlos. Por eso invierten en acciones especiales y con ellas explican cómo se vivieron algunos conflictos.

Tras rescatar un bombardero en el canal de la Mancha o buscar unos Spitfire perdidos por Asia, a principios de febrero nos enseñaron al abuelo de los tanques. El primero que podemos llamar así, porque tenía orugas, cañones y se usaba para algo más que arrastrar alambradas. Es el aniversario del MARK I. Aunque, en el museo de Bovington, tenían también un Little Willy de 2015, que parecía recién salido de fábrica.

Nuevas finales

Entre preparativos para el TankFest de junio, en Wargaming.net también celebraron otro aniversario, el de la compañía. Que cumple cinco años en Europa y dejan claro que no van a parar. Con una nueva edición de World of Tanks Grand Finals para el 8 y 9 de abril o el lanzamiento de «Master of Orion». Sin olvidar que «World of WarShips» tampoco detiene las máquinas.



El museo, dotado con una amplísima colección de carros originales permite apreciar, todavía más, las fieles reproducciones de «World of Tanks».



El tanque, sustituto de la caballería, lideró la fuerza bélica ofensiva en el Siglo XX. Ahora, también nos desafían en torneos de eSports de manos de Wargaming.

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

SocialNAT

SOCIALNAT

El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. ¡Acaba de ser de ser adquirida por la compañía GAME!
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*

UNIVERSITY

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

ÚLTIMA HORA



CAMPEONATO STORM

Bandai Namco ha puesto en marcha el Campeonato STORM» con ESL, un programa que tiene como objetivo conseguir que «NARUTO SHIPPUDEN: Ultimate Ninja STORM 4» se haga un hueco como referente de eSports.
www.storm-league.com



STREET FIGHTER V AFINANDO EL BALANCE

Capcom se ha comprometido, a través de su blog, a seguir mejorando los problemas de *matchmaking* de «Street Fighter V». De hecho, funciona ya mejor que al principio.
www.capcom-unity.com/haunts/blog/



DIOSES ANTIGUOS PARA HEARTHSTONE

La tercera expansión de «Hearthstone» está aquí con los «Dioses Antiguos de Azeroth». Consta de 134 nuevas cartas de adquisición impresindible para los aficionados a los eSports.
www.oldgods.com



TRACER FICHA POR NEXO EN HEROES OF THE STORM

Mientras se disputan el Global Spring Championship 2016, Tracer, la heroína de «Overwatch» se incorporará a las filas del equipo Nexo en «Heroes of the Storm» con sus habilidades caraterísticas.
eu.battle.net/heroes/es

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Volvemos la vista la Estrategia este mes para recomendarte uno de los juegos más sobresalientes del género, dentro del ámbito independiente. En su vertiente «Battles», la serie «Kingdom War» vive una nueva era de esplendor.

KINGDOM WAR 2: BATTLES

¡Asalto a la fortaleza!

Género: Estrategia **Idioma:** Castellano (textos) **Estudio:** Reverie World Studios **Disponible:** Steam **Precio:** 27,99 € **Web:** *kw2b.com*
INTERÉS:

Los chicos de Reverie World, se han distinguido como uno de los estudios más en forma trayéndonos al escenario independiente excelentes juegos de estrategia. Con «Kingdom Wars» Puede que no sean los juegos más espectaculares que puedes disfrutar en tu PC, pero te aseguramos que te lo harán pasar en grande si lo tuyo son las tácticas... Y, siempre, con un notable acabado técnico y localización cuidada, lo que no es, lamentablemente, habitual.

Ahora, con «Kingdom Wars II: Battles» combinan la gestión y construcción de fortalezas con batallas de asedio y escaramuzas emocionantes, en un entorno de fantasía medieval de lo más sugerente. Nos ofrece una gran amplitud de modalidades, que incluyen partidas cooperativas y un amplio contenido para el juego individual, con variados desafíos y una excelente campaña.



La jugabilidad de «KW2: Battles» aborda múltiples modos. La campaña principal abarca el combate, la construcción y la progresión tecnológica.





PIXELMANÍA

NOT A HERO



Un antiguo asesino profesional reclutado para combatir el crimen... ¿Es tal cosa posible? Esto es lo que plantea «Not a Hero» por 12,99€ con el humor más gamberro.
www.notabe.ro

MOON HUNTERS



Mezclando fantasía y psicología, «Moon Hunters» nos ofrece altas dosis de acción enfocada al juego cooperativo, con hasta cuatro jugadores. Disponible por 9,99€.
www.moonhuntersgame.com

FIST SLASH OF ULTIMATE FURY



Ábrete paso a tortas o sablazos con este trepidante arcade de plataformas que homenajea a los clásicos de recreativa de la era de los 8-bit. Puedes adquirirlo por 3,99€.
store.steampowered.com

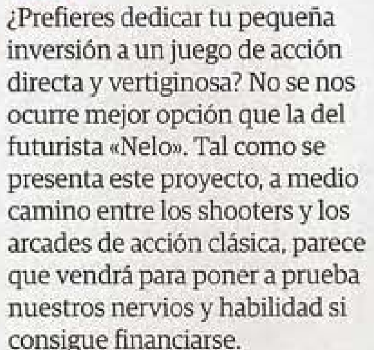
RACE A BIT



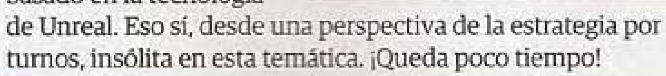
¿Una carrerita? Mejor un montón... Los circuitos de este arcade retro de velocidad evocan «Pack Man», «Space Invaders», «Mario», «Donkey Kong»... Está disponible por 9,99€.
store.steampowered.com

EN CAMPAÑA

DUAL GEAR



¿Echabas de menos un juego de mecas? En tu mano está que regresen, contribuyendo en la campaña de financiación en Indiegogo del espectacular proyecto, basado en la tecnología de Unreal. Eso sí, desde una perspectiva de la estrategia por turnos, insólita en esta temática. ¡Queda poco tiempo!



www.indiegogo.com/projects/dual-gear-mecha-turn-based-x-action-game#/

NELO



¿Prefieres dedicar tu pequeña inversión a un juego de acción directa y vertiginosa? No se nos ocurre mejor opción que la del futurista «Nelo». Tal como se presenta este proyecto, a medio camino entre los shooters y los arcades de acción clásica, parece que vendrá para poner a prueba nuestros nervios y habilidad si consigue financiarse.
www.kickstarter.com (Nelo)

Mientras recibimos la primavera, una primera cosecha de grandes juegos pugnan por dejar su impronta en el vigente año... Y que no falten. Pero en la Red, la actualidad de novedades interesantes resulta aún más bulliciosa, con juegos indie de sorprendente talento y variedad, prometedores avances en proyectos esperados, contenido descargable capaz de prolongar muchas horas la diversión y fabulosas propuestas para jugar online.

Lo más difícil es poder seleccionar y condensar todo ello en unas cuantas páginas. Pero, eso sí, te aseguramos que vas a encontrar cosas que llamarán tu atención. Y, finalmente, en el ámbito del coleccionismo y el merchandising seguro que también despertamos tu apetito para darte algún caprichín...

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

CONTENIDO PATROCINADO POR 

La iniciativa Badland Indie impulsa un buen puñado de proyectos independientes que están entre los más prometedores del momento, con una gran presencia de desarrollos españoles. ¡Merece la pena echarles un vistazo!

ANIMA: GATE OF MEMORIES

Hack'n slash y fantasía literaria

Género: Rol / Acción **Idioma:** Castellano (textos) **Estudio:** Anima Project Studio **Disponible:** Segunda mitad de 2016 **Precio:** Por determinar
Web: *badlandindie.com/anima-gate-of-memories/* **INTERÉS:**

Tras una exitosa campaña de crowdfunding y una entusiasta aprobación en GreenLight, «Anima» se perfila como uno de los JDR más atractivos del panorama *indie*. Basado en la exitosa saga de libros "Anima Beyond Fantasy RPG" nos brindará un rico mundo abierto de fantasía. Enfocado al combate y la exploración, promete, además, un guión con interesantes encrucijadas y varios niveles narrativos que se alejará el típico desarrollo lineal, duros jefes finales y una profunda mecánica de progreso para nuestros héroes. ¡Qué buena pinta!



ZENITH

Comedia de magia y espada

Género: Rol / Acción **Idioma:** Castellano (textos)
Estudio: Infinigon **Disponible:** Segunda mitad de 2016
Precio: Por determinar **Web:** *badlandindie.com/zenith/*
INTERÉS:

Si eres de los que añoran el ingenio de la vieja escuela pero te gusta disfrutar de la espectacularidad del rol más actual, «Zenith» ha de estar en tu agenda. Se trata de una parodia de los clásicos de magia y espada, pero con una cautivadora campaña bien cargada de alicientes y desafíos.



DEMON'S CRYSTALS

¡Llévate los demonios de aquí!

Género: Acción **Idioma:** Castellano (textos)
Estudio: Byet4games **Disponible:** 2016 **Precio:** Por determinar
Web: *badlandindie.com/demons-crystals-es/*
INTERÉS:



Con un estilo de arcade desde una perspectiva isométrica, «Demon's Crystals» ofrecerá una vertiginosa campaña ayudando a los casi extintos demonios Urican. Abundarán enemigos, trampas, power-ups y armas con un gran repertorio de modalidades individuales y multijugador.

Y ADEMÁS...

CASTLES



¡Construye la torre más alta! Ese es el deseo del rey. Tú sólo o con un amigo, puedes lograrlo en este adictivo e ingenioso juego de puzles, repleto de desafíos. ¡Ya está disponible!
badlandindie.com/castles/

DEX



Este proyecto JDR de Dreadlocks no podría sacar más partido al tradicional scroll 2D, brindándonos un atractivo mundo ciberpunk totalmente abierto a la exploración.
badlandindie.com/dex/

HEART&SLASH



Innovador, cautivador y genial, el ambicioso proyecto de Ahearfullofgames se aproxima a su versión final. ¿Conseguirá nuestro entrañable robot escapar?
badlandindie.com/heartslash/

OLLIOLLI EPIC COMBO



La saga de plataformas de Roll7 es una de las más emblemáticas del escenario indie. Aquí Badland nos la ofrece en un espléndido "combo" que reúne sus dos entregas.
www.roll7.co.uk/#!olliolli/c1ic0

Los aficionados a los videojuegos en PC nunca hemos contado con mayor diversidad y riqueza de juegos a los que atender. Lástima no tener más tiempo, pero reserva al menos en tu agenda espacio para seguir proyectos prometedores como «The Solus Project».

DEMOS

COBALT



¿Sigues pensándote si hacerte con «Cobalt»? ¿Si el juego es tan bueno como dicen? Para que salgas de dudas, los chicos de Mojang te lo ponen fácil, con una demo en la que podrás experimentar su original mecánica y su "tiempo bala".
playcobalt.com

DUAL GEAR



Por si la descripción y el vídeo de «Dual Gear» no son suficientes para animar su campaña de financiación, Orbital Speed Studio también nos ofrece una demo basada en la versión pre-alpha.
www.dualgeargame.com

SOLRAVEN



Acción de combate aéreo especialmente diseñada para experimentar con la realidad virtual... Si tienes un RV y quieres probarlo, este juego de Inception Soft no te costará nada.
store.steampowered.com

THE SOLUS PROJECT

Supervivencia en un planeta remoto

Género: Aventura **Idioma:** Castellano (textos) **Estudio:** Hourences, Grip Games **Disponible:** Febrero 2016 (Acceso Anticipado)
Precio: 14,99 € **Web:** *www.thesolusproject.co/* **INTERÉS:**

No será el primer juego que nos reta a sobrevivir en un planeta extraño, pero The Solus Project» sí será un de las más aventuras para jugar en solitario más apasionantes. El destino en el que tu maltrecha nave interestelar ha ido a parar no es el de un paraíso salvaje ni una segunda Tierra. Gliese-6143-C es un planeta extremo, al borde de la habitabilidad, aunque no fue siempre un despoblado yermo... Y es que, esconde un profundo misterio.

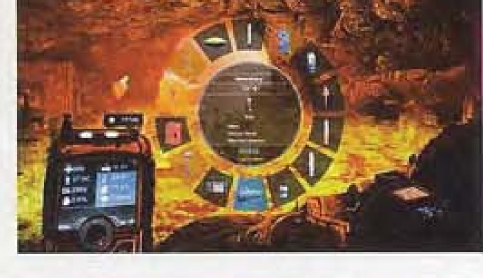
¿Qué pasó aquí?

La exploración y la supervivencia dirigen esta aventura, al tiempo que desvelan una narración absorbente que te impulsará a seguir avanzando. Se trata, según sus creadores, del sucesor espiritual de un juego llamado «The Ball» que fue reconocido con algunos premios en 2010 y que nos brindaba geniales puzles. Tus progresos en «The Solus Project» también requerirán de tu ingenio para resolver enigmas, pero al mismo tiempo descubrirás una historia que profundiza en el suspense. Un tanto al estilo del reciente «Firewatch». El acceso anticipado está ya disponible y, créenos, merece la pena.



Lo que parecía un astro inerte esconde muchos secretos y tú sólo dispones de los cachivaches que has podido rescatar de tu maltrecha nave.









DIARIO DE DESARROLLO

WARGAMING BUSCA TALENTOS



Si crees que tienes buenas ideas para diseñar un videojuego multijugador, aquí tienes una oportunidad de probarlo. Wargaming busca proyectos nuevos y los premia con hasta 10.000$.
Web: *wglabs.com*

«DIRT: RALLY» POR LA COMUNIDAD



Junto con el diario de «Dirt: Rally», Codemasters ha desvelado un vídeo creado por los aficionados con espectaculares momentos del juego que prepara su estreno en PC.
Canal Youtube: *DiRT [SP]*

CRYTEK ARRANCA «THE CLIMB»



Los estudios alemanes acaban de inaugurar el diario de desarrollo de su primer gran proyecto basado en la Realidad Virtual. Será muy interesante observar los progresos en vídeo.
Canal Youtube: *The Climb*

BATALLAS DE «TW WARHAMMER»



Aunque el esperado juego de Creative Assembly aún tardará ya podemos deleitarnos con los vídeos descriptivos de su canal frecuentemente actualizado.
Canal Youtube: *Total War (lista Total War: WARHAMMER)*

Sería una pena tener que despedirse de un gran juego tan pronto, después de completar una divertidísima campaña. Puede que ya hayas jugado «Just Cause 3» de cabo a rabo, pero el contenido adicional ayudará a dejarnos un buen sabor de boca.

JUST CAUSE 3: SKY FORTRESS

Vértigo y combates sin tregua

Género: Acción **Idioma:** Castellano **Estudio / Compañía:** Avalanche / Square Enix **Lanzamiento:** Ya disponible **Precio:** 11,99 € **Web:** *justcause.com* **INTERÉS:**

Tras el Pase de expansión Tierra, Mar y Aire (24,99€ al completo) aquí llega el primero de los DLC que extenderán la explosiva campaña del juego de Avalanche. Y sí, la cosa empieza por el aire. Si te van las emociones fuertes a gran altura, lo vas a disfrutar a lo grande. «Sky Fortress» es tan "exagerado" y trepidante como corresponde, pero con nuevos gadgets para Rico que aportarán nuevos matices a su vertiginosa acción. Nos enfrentamos a la futurista –e imposible– fortaleza volante de un megalómano. ¡Brutal!







Junto con el paquete de misiones del DLC, Rico Rodríguez podrá incorporar a su arsenal un nuevo atuendo autoimpulsado, un dron defensivo y un fusil de asalto.

ROCKET LEAGUE DLC BATMAN VS SUPERMAN

Ficha al batmóvil para tu equipo

Género: Acción / deportivo **Idioma:** Castellano (textos) **Estudio / Cía.:** Psyonix /Warner Bros. **Lanzamiento:** Ya disponible **Precio:** 1,99 € **Web:** *www.rocketleaguegame.com* **INTERÉS:**

Desde su exitoso lanzamiento, «Rocket League» no deja de incorporar contenido... Lo último es el pack Batman v Superman: Dawn of Justice Pack que incorpora el espectacular coche de Batman y algunas banderas para mostrar tu afiliación (Batman, Superman o Wonder Woman) en los partidos.



FALLOUT SHELTER 1.4 DLC

Más diversión, lejos de tu PC

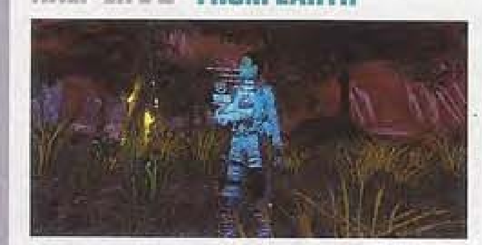
Género: Estrategia / rol **Idioma:** Castellano **Estudio / Cía.:** Bethesda **Disponible:** iOS / Android **Web:** *bethsoft.com/es-es/games/fallout_shelter* **INTERÉS:**

Cuando no está buscándose la vida en la cuarta entrega, ¿qué hace un aficionado a la saga «Fallout»? Pues, seguramente, ocuparse de los moradores de su refugio a través de su tablet, en «Fallout Shelter». La actualización 1.4 está ya disponible incorporando *crafting*, más opciones de personalización y más comodidades.



MODS

HALF-LIFE 2 - FROM EARTH



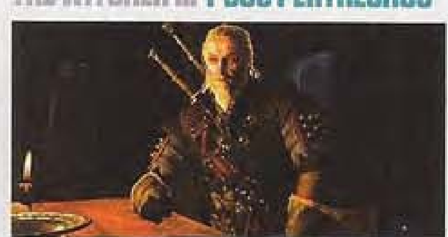
El entusiasta equipo de From Earth acaba de lanzar su completa modificación de «Half-Life 2», todo un juego que nos desafía a ponernos en contacto con los especies alienígenas.
Descarga: *hlssmod.net*

XCOM 2 Y ATUENDO DE STAR WARS



Si eres fan de Star Wars y estás jugando «XCOM 2», viste a tus escuadrones con los más variopintos uniformes de la saga cinematográfica con "Star Wars Helmets" hechos por Platoon (XCOM 2).
steamcommunity.com/workshop

THE WITCHER III Y SUS PERTRECHOS



No será que no tienes armaduras para elegir en «The Witcher III»... ¿Pero, echas de menos los de la segunda entrega? No eres el único. Este mod recupera aquellos viejos pertrechos de Geralt.
nexusmods.com (Witcher 2 Gear)

FALLOUT 4 TRUE STORMS WASTELAND ED.



La ambientación de «Fallout 4» es uno de los aspectos más brillantes del juego, pero luce aún mejor con "True Storms - Wasteland Edition" que reproduce cualquier clima, hasta el nuclear.
nexusmod.com (True Storms)

Los chicos de Psyonix están imparables. Tras arrasar con «Rocket League» en todas las plataformas, han comenzado 2016 con otro bombazo, cambiando totalmente de registro, eso sí, hacia un juego de acción y fantasía. ¡«Nosgoth», actualizado está ya disponible!

NOSGOTH

¡Guerra total entre humanos y vampiros!

Género: Acción / MOBA **Idioma:** Inglés **Estudio / Compañía:** Psyonix / Square Enix
Web: *www.nosgoth.com* **INTERÉS:**

Tal vez te llame la atención que presentemos «Nosgoth» como una novedad reciente. Y es que este free-to-play de combate por equipos lleva ya un par de años entablando batallas online. Sin embargo, desde el lanzamiento de la beta abierta, a comienzos de año, el juego consigue reunir a más de un millón de aficionados. Aún permanece en fase de beta, ultimando su inminente lanzamiento, pero las últimas actualizaciones han ampliado el repertorio de clases a 6, poderes y armas de los ejércitos de vampiros y humanos, propiciando batallas frenéticas.

Combate por rondas

La frenética acción de «Nosgoth» es bastante convencional y directa, en tercera persona, dentro de que abarca una gran amplitud de tácticas y uso de poderes, arsenal y habilidades. La mecánica de progreso y las batallas es, en cambio, bastante peculiar. Consiste en establacer rondas en las que cada equipo lucha contra humanos y contra vampiros alternativamente. De este modo, se elude una excesiva especialización de clases y se favorece el balance entre equipos. En todo caso, la coordinación es un factor clave. Echa un vistazo a los vídeos y te convencerá.



Los humanos cuentan con armas a distancia y un arsenal especializado para hostigar al enemigo y protegerse.



Los vampiros confían en su fuerza bruta y su velocidad sobrenatural para lanzar feroces ataques cuerpo a cuerpo.

ACTUALIZADOS

WORLD OF WARSHIPS - 5.3.2 CRUCEROS SOVIÉTICOS



Las últimas actualizaciones de «World of Warships» han incorporado numerosos ajustes y correcciones, pero lo más sustancial es la incorporación de la nueva clase para desarrollar: los cruceros soviéticos.
worldofwarships.eu

WORLD OF TANKS – 9.14



La última gran actualización de «World of Tanks» supone una verdadera renovación en la tecnología del juego. El popular free-to-play de Wargaming también añade mapa para el modo Devastación y ajustes para equilibrar las batallas.
worldofwarships.eu

AION FREE-TO-PLAY 4.9



Tras la fusión de servidores, el mundo de Atreia está más poblado que nunca. Un momento propicio para... ¡un próximo cataclismo! La actualización 4.9 trae el "presagio del cambio" preparando una enorme ampliación para el juego.
es.aion.gameforge.com

FINAL FANTASY XIV 3.2 ENGRANAJES DEL CAMBIO



Si crees que has perdido el tren de sumarte a «Final Fantasy XIV» no te preocupes. Aparte otras muchas novedades, el parche 3.2 introduce mucho contenido orientado a recibir a los recién llegados. ¡Gran oportunidad!
eu.finalfantasyxiv.com

MMO DE ESTRENO

HEX: SHARDS OF FATE

El esperado free-to-play de Gameforge deja atrás el estado de beta y ya está disponible en una versión final que, no obstante, será actualizada permanentemente. Se trata de una combinación de cartas coleccionables y estrategia dentro de un mundo online, con campañas JcE, gremios y héroes personalizables.
Web: *es.hex.gameforge.com*

SQUAD



Aunque lleva mucho tiempo en beta, como acceso anticipado (por 36,99 €) y su lanzamiento oficial no tiene fecha definitiva, este proyecto de Offworld Industries está llamando la atención de todos los aficionados a la acción táctica. Enfrenta a equipos de 50 vs 50 en un entorno bélico fielmente recreado.
Web: *joinsquad.com*

Figuras, juegos, libros, menaje y ediciones especiales que dejarán maltrecha la panza del cerdito. Como amante de los videojuegos aquí encontrarás artículos que llamarán tu atención a precios prohibitivos o muy asequibles.

HOMEFRONT THE REVOLUTION EDICIÓN GOLIATH

Una edición de armas tomar

Disponible: Ya disponible para reserva **Precio:** 159,99 € **Web:** *www.homefront-game.com* **INTERÉS:**

No puede hablarse ya de un gran lanzamiento si no viene acompañado de una edición de coleccionista exclusiva. Para elevar su valor, las compañías buscan distinguirse con ediciones que incorporen extras innusuales y, a veces, insólitos. Juzgar si vienen a cuento o no ya depende de cada uno como consumidor... Lo que está claro es que contar con una edición especial, si es completa, atractiva y viene cargada de contenido como la del nuevo «Homefront» supone una tentación. Y es que la exclusivísima edición Goliath –no se comercializarán más que unas cuantas– será muy deseada si «Homefront» es tan bueno como parece.

Más de lo esperado

De un primer vistazo, el dron Goliath, que da nombre a la edición, destaca como el objeto verdaderamente distintivo. Se trata de una reproducción a escala real del dron del arsenal insurgente que aparece en el juego. El vehículo de la edición se controla por radiocontrol, dispone de faros y suspensión en las seis ruedas. Un libro de arte de 32 páginas y una caja metálica completan el contenido físico. El contenido digital es inusualmente espléndido. Consta de un pase de expansión con acceso gratis a todos los DLC durante un año y dos packs (Revolutionary Spirit y Liberty) que incluyen numerosos objetos, equipo y vehículos.





DE COMPRAS

DESAYUNO CON DEMONIOS

«DOOM» te hará pasar sueño y miedo. Tómate lo que necesites, tila o café, en tazas (11,90€) que te recordarán el juego... Y, a los demás, que no deben meterse contigo.
vistoenpantalla.com





¡SHHH, QUIETA AHÍ, QUIET!

La sigilosa y letal agente Quiet, coprotagonista de «Metal Gear Solid V», ha sido inmortalizada por los artistas de Gecco en una estatua fielmente recreada de 30 cm. Se puede reservar y cuesta unos 420 €.
www.gecco.co.jp

FIGURAS «THE WITCHER III»



Triss, Ciri, Yennefer, Eredin y el mismísimo Geralt, protagonistas de «The Witcher III»han sido recreados por la firma Dark Horse en figuras decorativas de 20 cm. Cuestan 34,90 € cada una.
vistoenpantalla.com

LA TIENDA DE «STAR CITIZEN»

Mientras el juego completa su ambicioso programa de contenidos, RSS ha abierto una tienda online de merchandising con diversas prendas y espectaclares maquetas.
robertsspaceindustries.com/pledge/merchandise



PARA TU COLECCIÓN

THE DIVISION: SLEEPER AGENT EDITION

Ubisoft ha acompañado el lanzamiento de «The Division» con una edición especial que incluye una réplica totalmente funcional del reloj de agente de nuestro personaje en el juego, un libro de arte, un póster y una caja. El contenido digital consta del pase de temporada. Su precio es de 145,95 €.
Web: *shop.ubi.com*

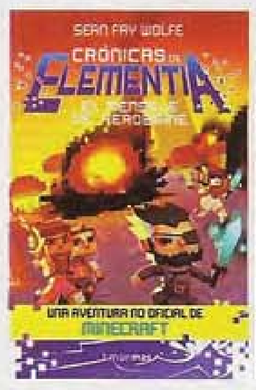
LECTURAS

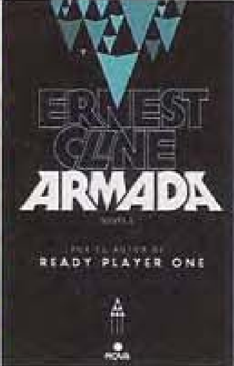
CRÓNICAS DE ELEMENTIA 3. EL MENSAJE DE HEROBRINE

Ya está a la venta la tercena novela de la serie Crónicas de Elementia por Sean Fry Wolfe basada en el mundo de «Minecraft». El precio del libro es de 14,95€.
Disponible: *www.planetadelibros.com*

ARMADA

Tras el éxito de "Ready Player One", Ernest Cline ha publicado una nueva novela inspirada en las obras clásicas de la ciencia ficción de los 80. Su precio es de 21 €.
Disponible: *www.edicionesb.com*





DECISIONES DE JUEGO

BASE DE LA JUGABILIDAD Y DEL APRENDIZAJE

Si hay algo que hace que un juego sea un juego es la capacidad que el jugador tiene para tomar decisiones dentro del mismo y aprender a partir de sus consecuencias.



Muchas son las definiciones que hoy podemos encontrar sobre lo que es un videojuego, seguro que casi tantas como diseñadores de juegos hay en la industria.

La gran mayoría de estas definiciones tienen una serie de puntos en común, como que un videojuego es un sistema de reglas, con uno o varios objetivos, que presenta un reto, que recibe inputs y ofrece *feedback*, que su objetivo es entretener, etc.

Pero una de las definiciones que particularmente más me gusta es esa de Sid Meier («Civilization», «Pirates!», «Railroad Tycoon»...) que dice: "un juego es una sucesión de decisiones interesantes". Es precisamente en la interacción entre el jugador y los sistemas de juego donde reside la diferencia en el juego y otros medios. Si os fijáis, muchas veces hablamos de "interactividad" refiriéndonos a la capacidad de tomar decisiones. En esencia, tomar decisiones es lo que el jugador hace en un juego.

Y es que no podríamos hablar jamás de un juego si no hay toma de decisiones –lo siento "Juego de la Oca", pero no eres un juego–. Si eliminásemos todas las decisiones que un juego nos plantea estaríamos hablando entonces de otro tipo de producto con formato lineal, como pudiera ser una novela o una película, pero desde

> "La toma de decisiones es un elemento fundamental e inherente al juego"

luego ya no sería un videojuego. No tienen que ser grandes decisiones: tomar un rumbo, realizar una acción, detenerse... Todo ello implica interacción.

Sid Meier: "Un Juego es una sucesión de decisiones interesantes".

Decisiones de interés

Ahora bien, el tipo de decisiones que incorporemos a nuestro juego van a hacer que este sea más o menos interesante para el jugador. ¿Qué hace que una decisión sea interesante? Empecemos por identificar las que no lo son. Estos son algunos ejemplos de decisiones que no resultan interesantes:

■ Decisiones sin importancia: Estas son aquellas en las que existe una decisión que tomar, pero que no tiene efecto en el gameplay. Imaginemos una situación de juego en la que tengo que elegir entre dos cartas, pero que ambas van a provocar al mismo efecto en el juego. En realidad es como si no hubiera una elección que tomar.

■ Decisiones obvias: En este caso nuestra decisión sí tiene un efecto en el gameplay pero hay claramente una elección correcta, luego no hay mucha elección en realidad.

Un ejemplo clásico es cuando en el "Risk" atacamos con tres o más ejércitos y podemos decidir entre atacar con uno, dos o tres dados. Como mis probabilidades de éxito van a ser mayores si ataco con tres dados, en realidad no hay mucha decisión que tomar.

■ Decisiones a ciegas: Estas decisiones tienen un efecto en el juego y la respuesta no es obvia, pero el jugador no cuenta con la suficiente información para poder tomar la decisión, así que la respuesta en esencia será aleatoria. Podéis pensar en una partida de "Piedra - Papel - Tijera" para ejemplificar esto o, aún más fácil, "Los Chinos" con unas monedas.

Este tipo de decisiones no resultan divertidas ni interesantes para el jugador y más bien pueden suponer un efecto negativo para la experiencia de juego al verse como una pérdida de tiempo para el jugador. Estas decisiones podrían eliminarse (decisiones sin importancia), automatizarse (decisiones obvias) y hacerse aleatorias (decisiones a ciegas), sin que el juego se viera afectado. Hay que tener en cuenta también que decisiones que en un principio nos resultan interesantes, pueden convertirse en obvias al masterizar el juego, –como sucede con los movimientos de fichas en el tres en raya.



En el "Juego" de la Oca, no hay decisiones que tomar. El destino de la partida está completamente en manos del azar y no de las decisiones del jugador.

> **"Las decisiones irrelevantes, obvias o a ciegas aportan amplitud, pero no profundidad"**

ENCRUCIJADAS Y CONSECUENCIAS

Además de crear "Decisiones Interesantes", como diseñadores necesitamos reconocer los puntos potenciales de decisión en nuestro juego, evaluar cuán divertida es una decisión y evitar que las decisiones diseñadas no pongan en compromiso otros aspectos de juego. No todos los tipos de gameplay aceptarán por igual cualquier tipo de decisión, después de todo, no vamos a establecer estrategias de intercambio de recursos en mitad de una batalla, ¿o tal vez sí? Encontrar un equilibrio en el planteamiento de decisiones es fundamental,

Tendremos que conocer cuánta dificultad supone para el jugador tomar una determinada decisión en el momento del juego en el que se encuentre, definir su recurrencia para evitar que se convierta en una decisión obvia y tener claro cuál será su costo de implementación.







El comercio y el intercambio de recursos, como en «Colonos de Catan», ofrecen una mecánica presente en infinidad de juegos que implica análisis y decisión.

Cuando decidir importa

Dejando las decisiones de bajo interés atrás, normalmente en las decisiones que sí son interesantes hay algún tipo de coste, es decir, el jugador tiene que dar algo a cambio de algo, por ejemplo:

■ Intercambio de recursos:
El jugador necesita dar algo a cambio de algo, donde ambos elementos son valiosos en el juego, pero ¿cuál es el más valioso? La habilidad del jugador para juzgar correctamente será lo que determine el resultado del juego.

■ Riesgo vs Recompensa:
Una elección es segura, la otra tiene un beneficio potencialmente mucho mayor, pero también un alto riesgo de fallo. Lo que el jugador juzgue como seguro y arriesgado y su nivel de habilidad, marcará el resultado de la decisión, (éxito o fracaso). ¿Debo finalizar ya el nivel de juego, o completar antes esa peligrosa misión secundaria que me puede otorgar una cantidad importante de recursos?

■ Elección de Acciones:
Existen varias acciones potenciales que se pueden realizar, pero no es posible realizar todas ellas. El jugador debe escoger aquella o aquellas acciones que considere que son las más importantes con la información que dispone en ese momento. Imagina, por ejemplo la elección, de diálogos y acciones en sagas como «Heavy Rain» o «Mass Effect».

■ Corto Plazo vs Largo Plazo:
El jugador puede obtener de forma instantánea, algo que le es beneficioso, o algo que le aportará un beneficio mayor, pero más adelante en el tiempo. ¿Compro más munición ahora que ya se me está acabando, o trato de ahorrar para comprar un arma más potente? El jugador tendrá que sopesar sus necesidades actuales, frente a sus objetivos a más largo plazo.

Sin que afecten al equilibrio del juego, las decisiones a ciegas no siempre podrían ser aleatorias. En «World of Warships» eliges una clase de navío sin saber dónde y contra qué te vas a enfrentar, pero sí cómo.

DILEMAS MORALES

Cuando el jugador se enfrenta a decisiones que implican un juicio de valor, estará haciéndose preguntas, formulando hipótesis, aprendiendo del juego y, por tanto, estaremos generando enganche e inmersión.

En términos biológicos el ser humano es recompensado por aprender, ya que al interpretar y entender un mensaje o un concepto existen reacciones que el cerebro percibe como placenteras. Podemos decir que existe diversión al adquirir y masterizar conocimientos nuevos que percibimos como útiles para el futuro.

En este sentido el jugador busca, consciente o inconscientemente, aprender nuevas habilidades o conceptos que percibe como valiosos. Por eso, cuando un juego nos deja de enseñar, decimos que se vuelve aburrido y repetitivo. Un buen juego es un juego que nos enseña algo nuevo constantemente.





EL EXPERTO



MIGUEL PEROTTI

- Miguel Perotti es **pedagogo** y lleva **más de diez años** trabajando **en la industria del videojuego** y de los productos interactivos educativos.
- Ha trabajado como **Game Designer en CMY Multimedia y en Pyro Studios**, donde también trabajó como **Narrative Designer.**
- Actualmente es el **responsable del Departamento de Interactivos en Zinkia Entertainment**, y lleva la **Dirección Creativa** de desarrollo y de negocio de los juegos y aplicaciones de la compañía.
- También imparte la asignatura **"Dinámicas del Videojuego"** dentro del Máster en Game Design en U-tad, y la asignatura **"Diseño de Juegos Serios"** en el cuarto curso del grado en Diseño de Productos Interactivos de U-tad.

"Para que una decisión planteada despierte interés debe acarrear un coste o un riesgo"

Dilemas:
Cuando podemos resolver un problema a través de dos diferentes soluciones, pero ninguna de las dos resulta completamente aceptable, o por el contrario, las dos son igualmente buenas. "No me entra todo en el inventario, ¿me deshago de la munición o del kit de curación?".

O al revés: "¿qué habilidad mejoro de mi personaje?, ¿salud o fuerza?".

Al elegir una de las dos opciones, el jugador queda en una situación de duda, debatiéndose entre las dos alternativas.

Normalmente en los juegos hay espacio para la toma de decisiones interesantes y no interesantes (en el póker, por ejemplo, hay decisiones a ciegas que se combinan con decisiones interesantes), incluso algunas decisiones no interesantes pueden llegar a serlo si añadimos algún tipo de limitador, como puede ser la presión del tiempo. ¿Os imagináis cómo serían muchas de las decisiones de «Wario Ware» sin que hubiese presión de tiempo? Lo que tienen en común todas estas decisiones que consideramos interesantes es que implican que el jugador está realizando juicios de valor, haciéndose preguntas, formulando hipótesis y por tanto aprendiendo del juego. Y así es como también generamos enganche e inmersión.

Cuando me preguntan qué elementos o técnicas de los videojuegos debemos incluir en un producto educativo gamificado para que éste sea atractivo para el jugador, pero además para que sea una buena herramienta educativa que facilite el aprendizaje, mi respuesta es que muchísimo más importante que las tan recurridas tablas de clasificación, puntos y logros, es añadir decisiones interesantes a nuestro *gameplay*.

Con las decisiones de juego podemos hacer que el jugador se haga preguntas, y que en el proceso de generación de las respuestas, por el propio ejercicio de reflexión y razonamiento, tenga lugar un aprendizaje, un progreso o una evolución.

Esto es algo que de forma constante se hace en los videojuegos y es, precisamente, cuando el juego deja de enseñarnos cuando éste se vuelve repetitivo.

Este principio del Diseño de Videojuegos debería ser tenido muy en cuenta a la hora de crear cualquier tipo de producto interactivo educativo, asegurándonos de incluir decisiones interesantes para que el jugador o alumno se haga las preguntas adecuadas, y obtener así el aprendizaje deseado, además de un enganche hacia la actividad que se está realizando. **M.P.**



En títulos como «Heavy Rain» el jugador debe realizar un juicio de valor en las decisiones interesantes. Las apariencias pueden -y deben- engañar.

EN PORTADA
KINGDOM O'MAGIC
Una loca aventura cómica

Durante la era dorada de las aventuras gráficas, el humor había resultado encajar muy bien convirtiténdose en uno de los recursos más habituales en el género. Sin embargo, ningún juego, hasta ese momento, había empleado la parodia como el núcleo esencial sobre el que construir una aventura. Pero entonces, llegó SCI con un enfoque indédito, un desarrollo no lineal con diálogos que nos animaban a la confrontación por medio del sarcasmo.

Inspirado en una fantasía paródica de la Tierra Media de Tolkien salpicada de chascarrillos y con no poca flema, «Kingdom O'Magic» se dio a conocer como una de las aventuras más originales de su tiempo. Estaba protagonizada por dos personajes que podíamos elegir alternativamente: una voluptuosa rubia cañón "Shah-ron the Girlie" experta en magia; y un simpático y socarrón lagarto lamado Thidney, más propenso al combate. Cada uno tenía su propio recorrido y estilo para resolver las quest, pero en ambos casos requerían entablar diálogos corrosivos con un gran número de personajes.

Promesa de diversión

Cuando Micromanía decidio hacer «Kingdom O'Magic» su juego de portada, tratando de avanzar lo que podríamos esperar del juego del famoso estudio canadiense, quedaban varios meses para su estreno. Aquello fue, en definitiva, una apuesta algo a ciegas. El éxito de esta aventura iba a depender de un factor clave que aún era inciertos. ¿Contaría con una traducción adecuada? Por aquel entonces, lo que sí estaba claro es que la aventura contaba con una gran realización técnica y un diseño único.



Las quest eran disparatadas, con objetivos como rescatar al dragón, robar la princesa y matar el tesoro.

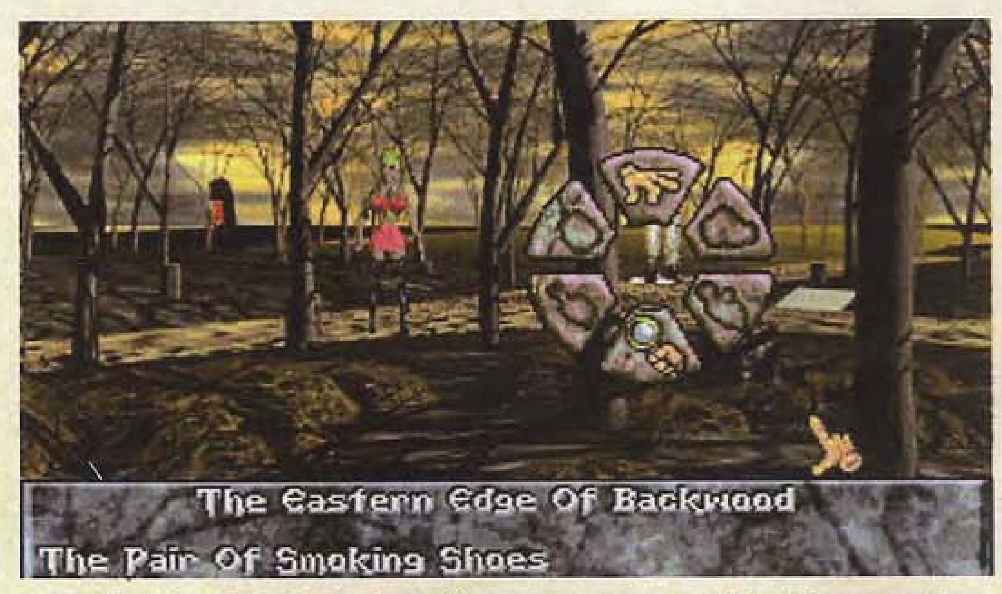


La mecánica del juego era la clásica, "point & click" pero con gran amplitud de opciones de diálogo.



MICROMANÍA 10, TERCERA ÉPOCA

La revista de Noviembre de 1995 trataba de ocuparse de la bulliciosa actualidad propia del momento, pero lo cierto es que el máximo interés se concentraba en el futuro próximo, con nuevas tecnologías y los juegos de la siguiente generación.



Jugando «Kingdom 'O Magic» podías encontrarte con multitud de personajes con los que charlar como elfos karatecas y otras locuras a lo Monty Python.

EL PERSONAJE
JOHN COLE

En la sección Preview, descubríamos «Wasteland» de Hypnotix, un espectacular juego de acción y aventura –que recordaba mucho al famoso «Cyberia» de Xatrix– y que estaba ambientado en una guerra futurista. El nuevo juego concedía más importancia a la narración y los personajes. Así conocimos a John Cole, un duro comandante que, muy a su pesar, debía concentrarse en atrapar a un criminal en medio del conflicto.



DESTACADO
IGLASSES VIRTUAL IO
La Realidad Virtual popular de primera generación

La aparición de los primeros visores, máquinas recreativas, prototipos industriales y el cine habían permitido acercarla Realidad Virtual al gran público. Pero ningún aficionado esperaba que aquello fuera a transformar las experiencias que brindaban los videojuegos a corto plazo. Eran dispositivos aparatosos, complejos y muy, muy caros... Entonces, Virtual IO supo ver que un producto de consumo sencillo, fiable y relativamente asequible sería el modo de abrir un nuevo mercado, el doméstico. Con gran audacia reunió los avances tecnológicos disponibles del momento en las formidables I-Glasses. Estas ligeras gafas, ofrecían visión estereoscópica, resolución de 640x480 por pantalla, sonido estéreo y podían conectarse a la tele o a un PC. Eran compatibles con muchos juegos, («Dark Forces» o «Descent 2») y aunque todavía eran caras, –al cambio, más de 600 € de la época– suponían un primer gran paso.





ART FUTURA 95



Acababa de celebrarse en Madrid la vanguardista exposición Art-Futura y, como era ya tradicional, Micromanía ofrecía un suplemento con imágenes y reseñas de las obras allí presentes: videojuegos, spots, películas, series... La aplicación del arte digital se extendía ya a todos los medios. La temática escogida por Art-Futura aquel año fue el de las Comunidades Virtuales, un futuro que pudimos imaginar con la brillante recreación del ciberespacio ha lograba el film "Johnny Mnemonic".



MICROMANÍA 10 TERCERA ÉPOCA

Estábamos en plena campaña comercial de cara a la Navidad de 1995, pero la industria prometía avances de gran interés para los próximos meses.



REPORTAJE DEL ECTS 95
Regresábamos del European Computer Trade Show en su edición otoñal donde, curiosamente, la simulación había sido uno de los temas protagonistas.



REVIEW DE DESTRUCTION DERBY
Con emocionantes carreras, duelos de demolición y una recreación física tan avanzada como esperábamos, «Destruction Derby» fue nuestro megajuego.



REVIEW DE PRIMAL RAGE
El *beat'em up* de Time Warner era el otro gran estreno del mes. El uso de *sprites* sobre figuras de resina previamente digitalizadas resultaba muy impactante.



GUÍA DE COMMANDER BLOOD
Con la continuación de «Capitán Blood», Cryo Interactive nos ponía en camino para explorar la galaxia y descubrir de paso los orígenes del universo.

EN PORTADA
CIVILIZATION IV
La Historia, reescrita por turnos

La reaparición de un clásico de la estrategia de la talla de «Civilization» es un gran acontecimiento para los aficionados, algo que suele darse no más que una vez a lo largo de una década. Y cada vez que recibimos una nueva entrega esperamos muchísimo de ella, hasta el punto de que redefina las líneas maestras del género. Sid Meier, el genio detrás de esta imprescindible saga de Firaxis, ha sido siempre muy consciente de ello, pero el riesgo ante tan altas expectativas no le ha detenido hasta ahora. Si bien, el sello de Sid Meier en un juego es -desde hace tiempo- una garantía más que la firma de un autor presente en el grueso de un proyecto, sigue significando mucho.

Fiel a un estilo clásico

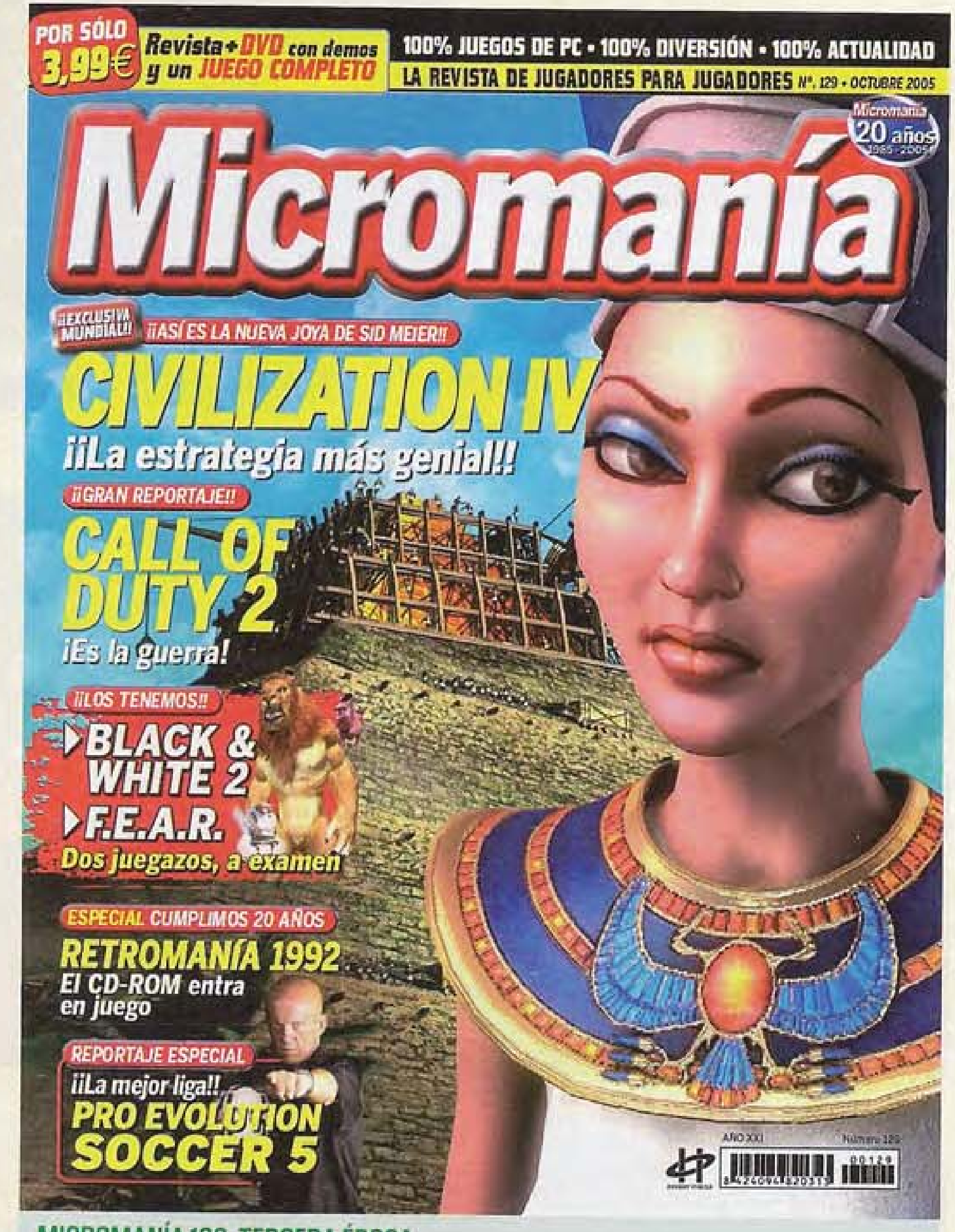
El éxito y el reconocimiento de un estilo único, implica que los aficionados muchas veces esperan de una nueva entrega cosas concretas. ¡Más y mejor, pero sin salirse del camino! Hemos visto no pocos casos en lo que esto ha limitado el impulso innovador de nuevos juegos en sagas famosas. Firaxis, por supuesto, ha mantenido la esencia del «Civilization» original, pero también ha desafiado en no pocas ocasiones la presión por insistir en ideas preconcebidas, introduciendo nuevas mecánicas y enfoques muy diferentes. Endefinitiva, logrando que, al final, el riesgo mereciera la pena y cada innovación fuese bien recibida por los jugadores. Y quizá, el mejor ejemplo de ello fue el de «Civilization IV». Conceptos como la religión y una los cinco niveles de organización de gobierno encajaban perfectamente en el cuarto «Civ».



El característico interfaz de «Civ», fue modificado en esta cuarta entrega para hacerlo más sencillo y accesible.



La amplitud de matices y la profundidad en la gestión estrategia han llevado a las campañas por tunos de «Civilization» a ser la referencia del género.



MICROMANÍA 129, TERCERA ÉPOCA

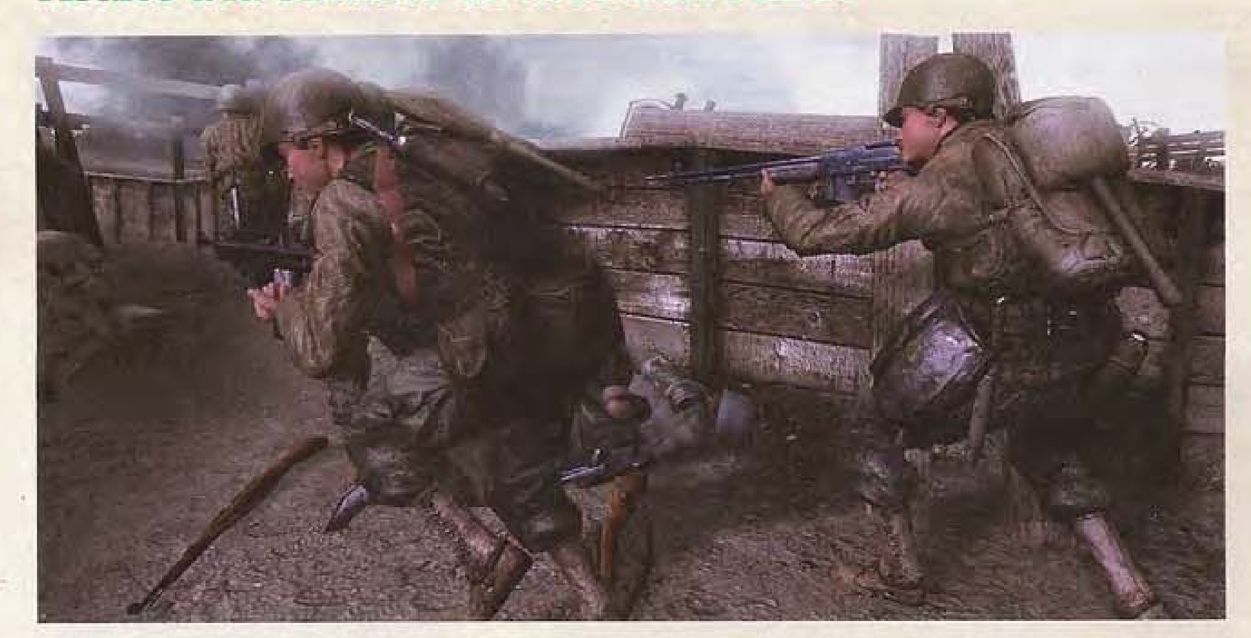
En Octubre de 2005 nos frotábamos las manos ante las grandes producciones y esperados estrenos. «F.E.A.R.», «Black & White», «Call of Duty 2», «Civ IV», «PES 5»... Llegaban los juegos de los que veníamos hablando todo el año.

EL PERSONAJE
MICHAEL GIACCHINO

Tal vez no te resulte conocido a simple vista, pero deberían "sonarte" muchas de sus inolvidables piezas musicales. Giacchino fue el compositor de la música de «Medal of Honor» y de «Call of Duty» entre otros títulos. En ambos casos, fue clave en el éxito de estas sagas. En 2005, con su nominación a los Grammy por la BSO de "Los Increíbles", obtuvo reconocimiento en la industria del cine y en 2010 logró un Óscar por su obra en "Up".



DESTACADO
CALL OF DUTY 2
Asalto a la cumbre de la acción bélica



El año anterior, Infinity Ward había asombrado a todos con la espectacularidad y el realismo de «Call of Duty». El título había exhibido un estilo cinematográfico y una campaña que alternaba varios frentes y diferentes personajes. Ahora, con una segunda entrega muy próxima, ¿qué podíamos esperar? «Call of Duty» apuntaba a ser una saga de largo recorrido que había conseguido aprovechar el impulso de la acción bélica como tendencia. Ahora el reto estaba en consagrar su estilo de juego emocioante y su dramático realismo.

«Call of Duty 2» se limitaría a profundizar y perfeccionar la fórmula conocida pero, eso sí, con nuevas campañas y un apreciable salto cualitativo en el aspecto tecnológico. Aquel sí era un juego de nueva generación, con un acabado audiovisual que hoy no desentonaría.





JUEGOS DE TERROR

Nuestras pesadillas de aquellas noches, tuvieron un buen puñado de videojuegos como fuente inagotable de horrores. En sus diferentes vertientes, desde las aventuras *survival horror* a la acción más desbocada, pasando por el rol con mitología vampírica, los juegos de terror de hace una década nos hicieron disfrutar del terror a lo grande. Con el estreno inminente de «F.E.A.R.» y «Alan Wake» era el momento idóneo para una comparativa.





MICROMANÍA 129 TERCERA ÉPOCA

Muy pocos números han conseguido concentrar tantos juegazos como aquel. Aún así, también había espacio para nuevas promesas.



PANTALLAS DE QUAKE IV

El inmortal clásico de la acción en primera persona de id amenazaba con regresar más sangriento y terrorífico que nunca. ¿Sería el nuevo rey de los *shooters*?



REVIEW DE BLACK & WHITE 2

Dioses, encarnaciones de las deidades, fieles temerosos... ¡Qué grande era «Black & White»! La nueva entrega volvía a poner en nuestras manos el bien y el mal.



GUÍA DE IMPERIAL GLORY

Pocas veces, dedicábamos tanto espacio en nuestra sección de guías para un juego de estrategia, pero las tácticas para vencer en «Imperial Glory» lo merecían.



REPORTAJE DE PRO EVOLUTION SOCCER 5

Después de una larga ausencia, la añorada saga «PES» de Konami volvía al PC con una nueva entrega que recreaba el fútbol con su característico dinamismo y gran fidelidad.

CLÁSICOS DE VUELTA

ELVEN LEGACY COLLECTION



Fantasía y estrategia por turnos. Aunque en realidad no tiene aún una década de antigüedad, «Elven Legacy Collection» es una pequeña joya clásica de estrategia, que incluye el juego y sus tres expansiones.
www.gog.com

ERADICATOR



FPS y píxeles de los 90. Tras el boom de «Doom» y «Duke Nukem 3D» el género se expandió con multitu de títulos, de los que el «Eradicator» de Accolade era de los más originales y destacados. Ahora está en GOG.com
www.gog.com

SWORD OF THE STARS



La colección completa del juego de estrategia de Paradox se puede conseguir ahora en GOG.com a un precio estupendo de menos de 10 euros, pero si quieres toda la saga la tienes por menos de 30 euros.
www.gog.com

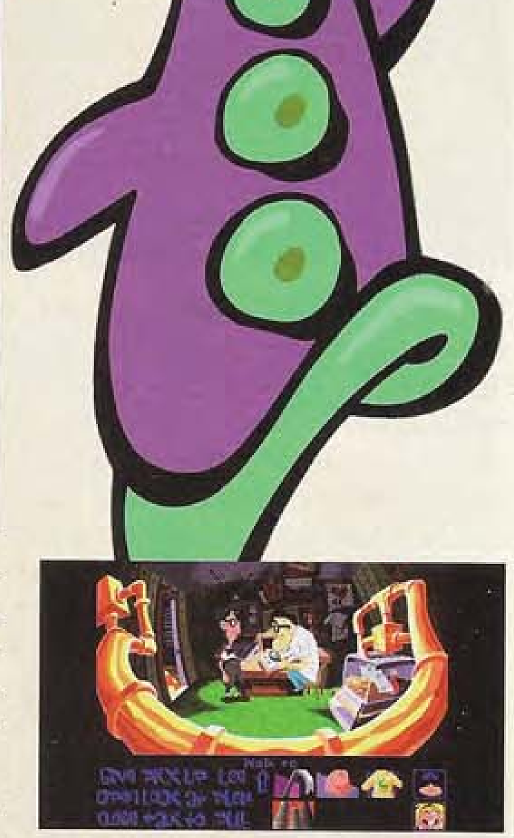
Los remakes de grandes clásicos siguen dominando el panorama retro, pero por desgracia hemos de lamentar alguna cancelación... aunque alegrarnos por anuncios de nuevo -¿o viejo?- hardware.

DAY OF THE TENTACLE

¡Y el tentáculo púrpura dominará el mundo!

Género: Aventura **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Double Fine
Lanzamiento: Marzo de 2016 **Precio:** 14,99 € **Consíguelo en:** *store.steampowered.com/app/388210* y en *www.gog.com/game/day_of_the_tentacle_remastered* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■





Los más viejos del lugar recordarán aquella terrible amenaza que vivió la Tierra hace más de 20 años, cuando un malvado tentáculo púrpura mutante intentó conquistar el mundo. ¡Fue un momento gozoso! Sí, porque, lógicamente, hablamos de «Day of the Tentacle», la genial continuación de «Maniac Mansion» con la que LucasArts nos dejó pasmados ofreciéndonos una de las mejores aventuras gráficas de la Historia del PC, repleta de humor, diálogos y puzles inteligentes, personajes descacharrantes y un estilo artístico y visual que creó escuela.



Ha pasado mucho, sí, pero la remasterización que Double Fine nos trae este mes de marzo (ya debería estar disponible cuando leas esto) de «Day of the Tentacle» nos ofrece escenas en alta resolución, amén de audio, música y efectos de sonido remasterizados, para disfrutar a lo grande de uno de los títulos clásicos más relevantes de todos los tiempos en el género. Si eres fan de las aventuras gráficas... ¡no te lo puedes perder!

La evolución del SCUMM fue otro de los grandes hitos de «Day of the Tentacle». Y ahora es aún mejor.



¿Viajar en el tiempo? ¿Por qué no? En la delirante historia del juego de LucasArts, nada es imposible.

SE CANCELA SHADOW MOSES



ADIÓS AL REMAKE DE «METAL GEAR SOLID»

Cuando a principios de año se publicó el primer tráiler del remake extraoficial de «Metal Gear Solid» realizado por fans, llamado «Shadow Moses», más de uno se quedó con la boca abierta ante el aspecto que tenía. El uso de Unreal 4 era clave, pero el trabajo del equipo de desarrollo era impresionante.

Esperábamos con ansiedad un anuncio importante para el día 14 de este mes, pero en su lugar el día 5 el equipo anunció la cancelación por causas ajenas a su control. ¿Volveremos a verlo?...
www.facebook.com/ShadowMosesUnreal



OVERLOAD TRIUNFA

Seis grados de libertad total con sabor clásico

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Inglés (demo) ■ **Estudio/compañía:** Revival Productions ■ **Lanzamiento:** Verano de 2016
■ **Precio:** Por confirmar ■ **Consíguelo en:** *store.steampowered.com/app/450220 (demo) y en www.playoverload.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Cuando los juegos de acción en 3D comenzaron a convertirse en moda hace 20 años, Parallax e Interplay nos dejaron asombrados con el concepto que «Descent» ponía en marcha. Acción con libertad total de movimiento en el espacio –lo que se llamó acción con seis grados de libertad– en la que pilotábamos una curiosa nave capaz de explorar desde estrechos pasillos a anormes salas plagadas de peligros.

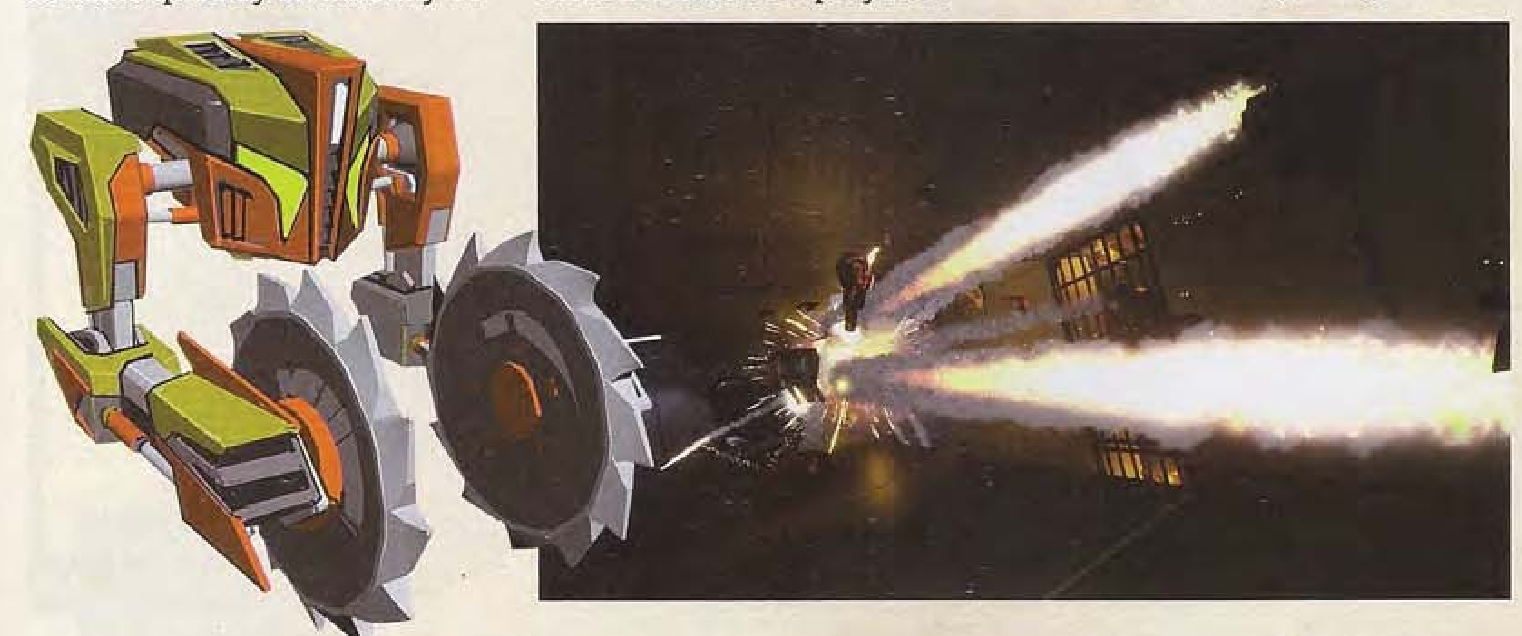
«Descent» creó escuela y no fueron pocos los juegos de temática y diseño similar que salieron a continuación. Ahora, el estudio que creó «Descent» –reconvertido en Revival Productions– ha conseguido triunfar en Kickstarter con su campaña para el desarrollo de «Overload», al que ellos mismos consideran el sucesor espiritual de aquel. No se puede llamar «Descent» porque los derechos del nombre pertenecen a otro estudio, pero si pruebas la demo que hay en Steam y conoces el original, comprobarás que «Overload» es todo lo que era «Descent», mejorado y puesto al día. La versión final del juego se espera para este mismo verano, aunque habrá que ver si las fechas se confirman. No en vano la campaña de Kickstarter terminó a comienzos de marzo, y hay que ver la evolución del proyecto.



«Overload» sigue la escuela del mítico «Descent» que cambió la acción 3D con un estilo rompedor y total libertad de movimiento en el espacio.



Aunque el juego es de los mismos creadores, los derechos de «Descent» son de otro estudio y no se puede usar.



LA WEB DEL MES

RETROGAMES.CZ



Jugar a títulos clásicos de todas las plataformas imaginables en el navegador es una oferta que se puede encontrar en multitud de páginas web de contenido retro, pero sin duda lo que puedes encontrar en **Retrogames.cz** no lo tienen la mayoría. La página tiene sus contenidos distribuidos por géneros, plataformas, orden alfabético... Casi todos los juegos se pueden disfrutar en emulación Java en el mismo navegador, pero si quieres conseguir alguno de ellos tienes enlaces a páginas como GOG.com, donde comprarlos. Al menos los de PC, claro. Pero es una gozada probar títulos antiquísimos de consolas de los años 70 y 80, aunque sea en emulación, que muchos jugadores seguro que no pudieron disfrutar en su momento. Una página de lo más completa.

■ *www.retrogames.cz*



¿Jugar o comprar? Los de PC son los únicos clásicos que puedes comprar en descarga, y algunos de los títulos de Retrogames.cz te dan esta opción con enlaces a páginas como GOG.com



VUELVE VEGA, MÁS GRANDE Y MEJOR

SINCLAIR ZX SPECTRUM VEGA PLUS EN CAMINO

Seguro que muchos ya conocéis el ZX spectrum Vega, ese híbrido entre mando y hardware del clásico micro de Sinclair que apareció hace unos meses. Pues bien, sus creadores han lanzado la campaña en Indiegogo para desarrollar su sucesor, el ZX Spectrum Vega Plus, con un éxito arrollador. Será una consola portátil cuyo diseño se basa en el Spectrum y ha estado apoyada por Sir Clive Sinclair. El diseño es de Rick Dickinson, el creador original de los micros Sinclair. Costará unas 100 libras y llegará en otoño.

■ *www.indiegogo.com/projects/the-sinclair-zx-spectrum-vega-plus-console#/*



El diseño del ZX Spectrum Vega + es elegante y combina el estilo clásico de Sinclair con un concepto integrador global.

La tecnología gaming más sofisticada

PERIFÉRICOS INNOVADORES

Junto a la sofisticación de los videojuegos de PC, además de las evoluciones del hardware hemos contemplado un enorme avance en la tecnología de periféricos gaming y aquí reunimos los más vanguardistas del momento.

Todos los juegos de PC, -salvo alguna rara excepción- pueden disfrutarse sin el requisito de un periférico especial. Por muy avanzados o muy específicos que sean en su género, basta con un ratón y un teclado corrientes para jugar. Más allá de una potencia de proceso mínima, los requisitos técnicos de los juegos suelen ser esenciales . Aun así, ¿quién no ha estado tentado de mejorar su experiencia con la adquisición de un equipamiento gaming especial? Es difícil resistirse ante el enorme volumen y el atractivo de todos esos periféricos que nos ofertan, acompañados -a veces caprichosamente- del término gaming como coletilla.

Impulso tecnológico

A los tradicionales gamepads, joysticks y volantes, la industria ha incorporado dispositivos como monitores, routers, altavoces -y por supuesto, ratones y teclados - que, en origen, no tenían una función específicamente gaming. Y es que, este enorme mercado ha propiciado una disputada pusgna entre los fabricantes, favoreciendo la aparición de sorprendentes avances e innovaciones. Acompáñanos para descubrirlos. **S.T.M**



RATONES

Como imprescindible compañero de nuestras partidas, el ratón es todo un símbolo del juego en PC. Pero su sencillez y enorme versatilidad no están reñidas con la sofisticación y las innovaciones más audaces.

LOGITECH G502 PROTEUS SPECTRUM

La última versión del G502 de Logitech, incorpora iluminación RGB personalizable. Un detalle que lo distingue de la variante anterior, Proteus Core. Ambas, por lo demás, comparten un idéntico diseño (11 botones y 5 pesas de 3,6 g) y una tecnología muy avanzada, que consta de un sensor óptico Logitech G Delta Zero –ajustable de 200 a 1200 ppp– capaz de soportar aceleraciones de 40G. También cuenta interruptores OMROM de gran vida útil.



INFOMANÍA

- **Innovación:** El sensor óptico más preciso del mercado e interruptores OMROM de gran durabilidad.
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 92,99 €
- *gaming.logitech.com*

MAD CATZ R.A.T. PRO X



Mad Catz marcó un punto de inflexión en el desarrollo de los ratones gaming con la introducción del concepto "diseño modular" en su muy imitada línea R.A.T. La variante PRO X es la última evolución, un soberbio ratón con chasis de magnesio y un nivel de personalización inédito, que admite sensores láser u óptico de vanguardia.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Diseño y sensores opcionales: Avago ADNS-9800 láser, Philips PLN2037 láser, y Pix Art PMW3310 óptico.
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 199 €
- *www.madcatz.com*

CORSAIR SCIMITAR RGB BLACK



El estilo de juego de los MOBA/ MMO ha motivado la aparición de ratones como el Scimitar. Cuenta con 12 pulsadores mecánicos con un recorrido de 8mm para evitar toques por accidente. También integra iluminación RGB y un sensor óptico de hasta 12.000 ppp.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Teclado mecánico lateral para funciones MOBA con seguro Key Slider.
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 79,99 €
- *www.corsair.com*

GIGABYTE XTREME GAMING XM300



Desde hace tiempo, el fabricante de hardware Gigabyte ofrece una línea de periféricos gaming, siendo el XM300 el su ratón más avanzado. Este modelo dispone de interruptores OMROM, iluminación LED y un sensor óptico Pix Art 3988 (hasta 6400 ppp y 50G).

INFOMANÍA

- **Innovación:** Sensor óptico de altas prestaciones, base de teflón y botones OMROM.
- **Disponibilidad:** Próximamente
- **Precio:** Por determinar
- *www.gigabyte.com*

STEELSERIES RIVAL 700



Los ratones de SteelSeries suelen ser convencionales en su diseño. Pero ese no es el caso del avanzado Rival 700, equipado con un panel OLED capaz de mostrar información clave del juego y, lo mejor, una cubierta que vibra para ofrecer alertas táctiles.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Recubrimiento háptico y pantalla OLED personalizable.
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 109,99 €
- *steelseries.com*

THERMALTAKE TT ESPORTS LEVEL 10 M HYBRID

El Level 10 de Thermaltake –diseñado por BWM Designworks– despertó en 2008 gran interés por su insólito cuerpo modular y su sistema de refrigeración. Su última actualización es el Level 10 M Hybrid, capaz de funcionar en modo inalámbrico o por cable y con un diseño de perfiles más afinados.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Integra un sistema de refrigeración para la palma de la mano y tiene arquitectura abierta y adaptable.
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 99,99 €
- *www.ttesports.com*



TECLADOS

Pese a su conexión periférica, el teclado es un elemento integral del PC para poder operar al nivel más básico. El más sencillo te servirá, sí, pero la diversidad de modelos y tecnologías todo un mundo.

WOOTING ONE

A simple vista, el primer teclado de Wooting parece bastante convencional, pero esta compañía neerlandesa ha logrado un hito en la tecnología gaming de los teclados: sensibilidad progresiva a la presión. Hasta ahora, las teclas estaban o no estaban activadas... De ahí que para juegos de velocidad o deportivos se recomendasen gamepads con mandos analógicos, una respuesta progresiva, como la de un acelerador. El Wooting One también contará con iluminación RGB.





INFOMANÍA

- **Innovación:** Teclas con respuesta progresiva, sensibles a la presión
- **Disponibilidad:** Próximamente
- **Precio:** Alrededor de 140 €
- *www.wooting.nl*

CORSAIR STRAFE RGB MX SILENT



Muchos jugadores prefieren el tacto de los teclados mecánicos, por su respuesta más precisa. Pero las teclas hacen más ruido, el característico "clack". El Silent de Corsair tiene pulsadores mecánicos un 30% más silenciosos. Por lo demás es un modelo muy bien equipado.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Teclas mecánicas "Cherry MX Silent" más silenciosas
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 159,99 €
- *www.corsair.com*

ASUS ROG CLAYMORE



Tras su presentación el año pasado el Claymore de Asus ha sido mostrado en CES 2016. Contará con varias opciones de teclas mecánicas Cherry MX, iluminación RGB y un módulo numérico separable. Como detalle característico, se conectará mediante USB 3.1 .

INFOMANÍA

- **Innovación:** Conexión USB 3.1. El teclado numérico puede cambiar de lado o quitarse
- **Disponibilidad:** Próximamente
- **Precio:** Por determinar
- *rog.asus.com*

ROCCAT SOVA



Aunque el Sova salió a la venta hace un par de años, sigue diferenciándose por su concepto único de teclado + alfombrilla. La superficie es idónea para el ratón y también incorpora reposamuñecas. A cambio, prescinde del módulo numérico (74 teclas).

INFOMANÍA

- **Innovación:** Teclado mecánico con superficie para el ratón. Soporte para smartphone
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 149,99 €
- *www.roccat.org*

LOGITECH G910 ORION SPARK



Bajo el diseño futurista del G910, encontramos con un teclado con una gran amplitud de funciones gaming. Las teclas mecánicas Romer-G ofrecen una respuesta más rápida, mientras que los 9 botones programables y los controles multimedia permiten un alto nivel de control y flexibilidad. Todo se gestiona mediante el software Logitech Gaming, pero también dispone de un soporte en el que colocar tu smartphone para disfrutar de una app complementaria.



INFOMANÍA

- **Innovación:** Dock ARX para el uso complementario de un smartphone como display. Teclas mecánicas Romer-G
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 195 €
- *gaming.logitech.com*

G.SKILL RIPJAWS KM780R



El fabricante de memorias G.Skill, se lanzó no hace mucho al mercado gaming con varios ratones y teclados de alto nivel. A la serie inicial acaba de sumarse el nuevo KM780R que incorpora iluminación RGB. Mantiene el chasis de aluminio, el tacto mecánico y las teclas macro del modelo base.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Chasis de aluminio pulido, de gran resistencia
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 159,99 € (variante RGB) 119 € KM780R MX
- *www.gskill.com*

HEADSETS

Se han convertido en la opción de audio preferida por muchos jugadores. El sonido de calidad y entorno envolvente han hecho a los headsets imprescindibles en cualquier gama de periféricos para juegos.

ASTRO A50 GEN2



La firma Astro está especializada en auriculares para juegos. El modelo A50 se situaba en el tope de la gama, pero ha sido superado por la segunda generación de este headset. El Astro A50 GEN2 puede usarse en modo inalámbrico, ofrece sonido 3D de alta calidad con certificación Dolby 7.1 Surround Sound y tres modos de equalización. Estará disponible en tres tipos de acabado.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Transmisión inalámbrica en 5,8 GHz y batería de Ion-Litio
- **Disponibilidad:** Próximamente
- **Precio:** alrededor de 299 €
- *www.astrogaming.com*



CREATIVE SOUND BLASTERX H7

En la nueva serie Sound BlasterX de Creative, los H7 suponen la opción con mejor el audio para jugar. Ofrecen sonido envolvente 7.1 y el nivel máximo calidad de 24 bits/96KH. La construcción en aluminio, su flexibilidad y sus cascos de 50 mm aseguran dureza y comodidad.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Tecnología X-Plus para anticipar presencia de adversarios por su sonido **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 159,99 €
- *es.creative.com*



LOGITECH G933 ARTEMIS SPECTRUM

Con un notable diseño e impecable acabado, los G933 de Logitech ofrecen sonido envolvente 7.1 con la optimización de los controladores Pro-G que permiten percibir cualquier matiz en la partida. Ofrecen varios perfiles de ecualización.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Admite audio de varias fuentes y permite distintos perfiles de sonido
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 175 €
- *gaming.logitech.com*

TURTLE BEACH STEALTH 450

Los auriculares Stealth 450 ofrecen una de las mejores opciones de sonido inalámbrico en un headset. Combinan un audio 3D de calidad notable y ofrecen una larga autonomía. Destaca también la excelente gestión del sonido emitido para el chat de voz en partidas online.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Sonido envolvente DTS HeadphoneX 7.1 e inalámbricos, (15 horas)
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 149,99 €
- *www.turtlebeach.com*



GAFAS 3D

NVIDIA 3D VISION 2

En su día, las gafas estereoscópicas despertaron una fiebre por disfrutar de los juegos en verdadero 3D, casi como hoy lo hace la Realidad Virtual... Hoy, por compatibilidad, optimización y calidad, la mejor opción entre estos dispositivos sigue siendo la de las 3D Vision 2 de NVIDIA que, además, pueden ser inalámbricas. La principal ventaja actual es que los monitores compatibles –con tasas de refresco de 120Hz o superior– son más asequibles que hace cinco años.



INFOMANÍA

- **Innovación:** Visión 3D estereoscópica (mediante obturación electrónica)
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 149,99 € (inalámbricas)
- *es.nvidia.com*

ALTAVOZ

CREATIVE SOUND BLASTER IROAR

Los altavoces Roar de Creative han logrado gran éxito por su formato portable, su calidad y su amplitud de funciones. El último modelo, el iRoar, sin embargo, se distingue del resto, por introducir un procesador de audio SB-Axx. Una innovación que amplía su carácter multipropósito, mejora aún más el realismo en la reproducción y permite que funcione como una tarjeta de sonido externa con su propio y potente altavoz. También cuenta con un micrófono interno.



INFOMANÍA

- **Innovación:** Procesador de audio SB-Axx integrado y totalmente multifunción
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 399,99 €
- *es.creative.com*

PERIFÉRICOS DE ENTRADA

Los tradicionales periféricos gaming no sólo siguen siendo insustituibles para algunos géneros de juego específicos, sino que últimamente están añadiendo grandes mejoras y tecnologías avanzadas.

VALVE STEAM CONTROLLER



El mando de las Steam Machines, resulta ser también un excelente gamepad en cualquier PC, gracias a los trackpads que permiten "independizarse" del teclado+ratón.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Dos sensores táctiles -o trackpads- totalmente personalizables
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 54,99 €
- *store.steampowered.com*

MAD CATZ L.Y.N.X. 9 GAMEPAD



Definir el L.Y.N.X. 9 como gamepad es quedarse algo corto. Y es que se trata de un sistema de juegos transformable y adaptable a dispositivos Android o Windows.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Conectividad Bluetooth, compatibilidad y diseño modular
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 299,99 €
- *www.madcatz.com*

MAYFLASH FIGHSTICK F300



Este mando, orientado a los arcades de lucha y los emuladores, no es especialmente avanzado, pero cuenta con una gran ventaja: es compatible con todo (o casi).

INFOMANÍA

- **Innovación:** Interruptor turbo y compatibilidad con PC, PS3, Xbox One, Xbox 360 y Android
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 44,95 €
- *www.mayflash.com*

THRUSTMASTER T300 ALCANTARA EDITION



El T300, con una réplica del Ferrari 599XX EVO por volante, es el mejor conjunto de conducción que puedes emplear en PC. La edición Alcantara mejora su acabado.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Mecanismo de doble correa sin fricción al giro, sensor magnético (HEART)
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 469,99 €
- *www.thrustmaster.com*

MONITORES

Si los visores de Realidad Virtual tardan más en llegar, puede que dejen de hacer falta... El desarrollo de monitores gaming ha acelerado la incorporación de avances de manera espectacular.

ASUS ROG SWIFT PG348Q



La versión definitiva del impresionante Swift PG348Q es levemente curva, con un formato de pantalla panorámica 21:9 y resolución de 3440x1440 píxeles. Integra G-Sync.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Tecnología G-Sync, 100 Hz de frecuencia y pantalla curva LED IPS
- **Disponibilidad:** Próximamente
- **Precio:** 1.299 €
- *www.asus.com/es/*

ACER PREDADOR XR34



Acer también quiere ofrecer el máximo a los jugones más exigenes con su monitor Ultra WQHD de 34", en pantalla curva con formato 21:9 y tecnología G-Sync.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Monitor curvo LED IPS, 3440 x 1440, G-Sync y 100 Hz de frecuencia
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 1.299 €
- *www.acer.com*

LG 34UC98-W 34 LED



LG también ha lanzado su propio monitor curvo de 34 pulgadas, apto para gaming. Su tiempo de respuesta es de 5ms y prescinde de tecnología anti-fragmentación.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Pantalla curva LED IPS, UW QHD.
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 994 €
- *www.lg.com*

BENQ BL3201PT LED 32 ULTRA HD 4K



BenQ ofrece una gran variedad de monitores gaming. Este no lo es específicamente, está pensado para diseñadores, pero con sus 32" y su resolución 4K es todo un lujo.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Panel LED sRGB IPS, resolución 4K, nivel bajo de "luz azul"
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 899 €
- *www.benq.es*

ROUTERS GAMING

Hasta ahora, los routers de alta gama no suponen un factor crucial en el ámbito gaming, pero con el juego en la Nube en el horizonte... ¿Quién sabe?

D-LINK AC1750 EXO WI-FI ROUTER DIR-869

La compañía D-Link desarrolla algunos de los modelos más potentes y avanzados que puedes adquirir. El modelo DIR-869 ofrecerá una cobertura WiFi extrema.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Hasta 1300 Mpbs, amplificación de señal y procesador de red.
- **Disponibilidad:** Próximamente
- **Precio:** Alrededor de 150 €
- *dlink.com*

TP-LINK TALON AD7200



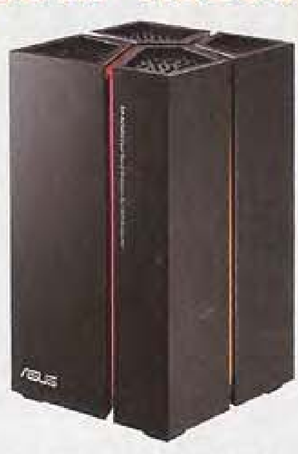


El último router de TP-Link es un demostrador tecnológico WiFi 802.11ad... Este sistema de conectividad "ad" que vendría a sustituir al actual "ac".

INFOMANÍA

- **Innovación:** WiFi AD de hasta 7200 Mbps, banda de 60 GHz y cobertura de varios dispositivos
- **Disponibilidad:** Próximamente
- **Precio:** Por determinar
- *www.tp-link.es*

ASUS RP-AC68U



El último router WiFi de Asus está específicamente diseñado para el ámbito gaming. Alcanza velocidades de 1300Mbps y vendrá adornado con iluminación LED.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Hasta 1300 Mpbs, amplificación de señal y procesador de red.
- **Disponibilidad:** Próximamente
- **Precio:** Por determinar
- *www.asus.com*

SENSORES Y CÁMARAS

El desarrollo de sistemas que reconocen nuestros movimientos está aún por explorar y optimizar, pero ya existen dispositivos muy bien optimizados.

STEELSERIES SENTRY GAMING EYE TRACKER

Orientado a los eSports y al streaming de juegos el Sentry Eye Tracker emplea una tecnología capaz de seguir el movimiento de los ojos para señalar en la pantalla.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Sensor de que sigue el movimiento de los ojos y señala en la pantalla.
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 199,99 €
- *www.steelseries.com*

MICROSOFT KINECT WINDOWS



Mediante un adaptador es posible disfrutar del renovado sensor de movimientos Kinect en Windows. Los juegos no han explotado mucho su potencial.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Sensor capaz de captar los movimientos por cámara HD.
- **Disponibilidad:** A la venta
- **Precio:** 149,99 + 49,99 €
- *www.microsoftstore.com*

RAZER STARGAZER



Anunciada como la webcam más avanzada del mundo, la Stargazer está pensada para la captura de vídeo en alta calidad para realizar streaming en tiempo real.

INFOMANÍA

- **Innovación:** Captura de 1080p a 30fps, cámara Intel RealSense.
- **Disponibilidad:** Segunda mitad de 2016
- **Precio:** 239,99 €
- *www.razerzone.com*

COMPLEMENTOS

Además de dispositivos, el panorama gaming también presenta interesantes accesorios y complementos.

SILLAS PARA JUEGOS DE SIMULACIÓN



Fabricantes como DXRAZER o PlaySeat nos ofrecen una gran variedad de modelos con los que sentirnos cómodos a partir de los 200 € según el modelo.

LOS CABLES EN ORDEN Y TENSIÓN ÓPTIMA



Roccat, Razer, Krom, TT eSPORTS... Todas las marcas de periféricos nos ofrecen los llamados bungees, para que el cable del ratón no se enrede.

ALFOMBRILLAS GAMING



Para muchos, la alfrombrilla es tan importante como el ratón. Mionix ofrece la extraordinaria Sargas XXL por 39,99€.

MOCHILAS, BOLSAS Y WEARABLES



Los principales fabricantes también nos ofertan infinidad de complementos gaming. ¡Una buena mochila puede salvar tu portátil!

GAFAS GAMING ANTI LUZ AZUL



Pasar muchas horas delante de la pantalla puede tener consecuencias para tus ojos. Las gafas protectoras ayudan a mitigar los daños y la fatiga.

IMAGEN ENVOLVENTE PARA EL MÁXIMO ESPECTÁCULO GAMING

ACER PREDATOR X34

Producto: Monitor curvo UW-QHD **Precio:** 1.299 €
Más información: Acer **Web:** *ww.acer.es*

Las tecnologías de imagen están en plena fase de progreso acelerado, dando lugar a grandes avances y acercándonos un alto nivel de prestaciones. Pantallas curvas, alto refresco **sin fragmentación**, formatos panorámicos, resolución ultra y una calidad al más alto nivel. ¿Qué mejor aplicación para disfrutar estos avances que los videojuegos? El **Predator X34** reúne todo ello con las **más altas especificaciones** técnicas. Sobre un chasis de aluminio, su diseño evoca un espíritu gaming y se muestra muy elegante. Pero lo fundamental es su imponente **imagen envolvente**, con una ligera curva cóncava que transforma la experiencia que puedas vivir con el juego más corriente en un espectáculo grandioso.

Acer también ha introducido varios modos de reproducción, tecnologías de soporte, atenuación de luz azul y altos parámetros de calidad de imagen. Nada desentona y, así, el nuevo **Predator X34** supone la máxima aspiración visual para el jugador más entusiasta.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Formato:** Curvo ultra-panorámico 21:9 UW-QHD
- **Tamaño:** 34 pulgadas (86,4 cm)
- **Curvatura:** 3800R
- **Área de pantalla activa:** 800 x 335 mm
- **Dimensiones:** 825 mm de ancho, 455-585 mm de alto y 209 mm de profundidad
- **Tecnología de pantalla:** Panel LED IPS (conmutación in-plane)
- **Resolución:** 3440 x 1440 píxeles nativa
- **Frecuencia de refresco:** 60-100 Hz
- **Tiempo de respuesta:** 4ms (GtG)
- **Brillo máximo:** 300 cd/m²
- **Relación de contraste:** 100.000.000:1
- **Reproducción del color:** 100% sRGB 1.07 miles de millones
- **Ángulo de visualización:** 172° horizontal / 178° vertical
- **Ajustes:** Regulable en altura (130 mm) e inclinación frontal (5 ° - 35 °)
- **Entradas:** 1 x HDMI, 1 DisplayPort 1.2a, 4 x USB 3.0
- **Tecnología anti-fragmentación:** NVIDIA G-Sync
- **Personalización:** Modos de imagen, iluminación ambiental
- **Sonido integrado:** 2 altavoces de 7W, sistema DTS
- **Acabado:** Biseles delgados (ZeroFrame), soporte de aluminio
- **Consumo:** 54W encendido (norma Energy Star)
- **Complementos:** Cables HDMI, DisplayPort y USB, adaptador de corriente y manual de usuario.



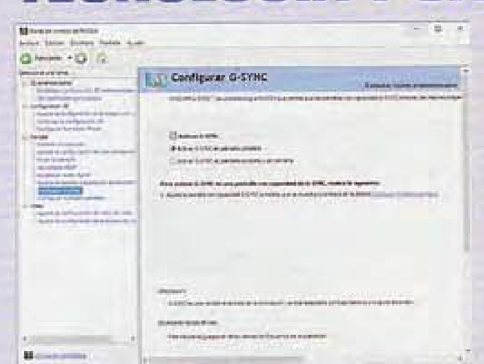
PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

DISEÑO Y REPRODUCCIÓN



Con un diseño fiero y sobrio, característico de la línea Predator, el aluminio oscuro y la banda LED azul que ilumina la base desde el extremo inferior proporcionan una perfecta atmósfera gaming. El soporte del monitor permite organizar los cables, pero resulta bastante voluminoso. Te hará falta disponer de un escritorio amplio para poder acomodarte frente a esta gigantesca pantalla. Dicho esto, la sensación frente a un juego en primera persona es de inmersión total y los escenarios de los juegos de estrategia lucen grandiosos.

TECNOLOGÍA Y CALIDAD DE IMAGEN



La tecnología G-Sync de NVIDIA es una de las claves del X34. El monitor detecta la presencia de una GPU GeForce y se activa por defecto.

El formato ultrapanorámico 21:9 viene acompañado en el X34 de una tecnología de vanguardia. Mientras que las prestaciones de contraste y brillo del monitor se sitúan en un alto estándar, la reproducción sRGB garantiza colores de gran nitidez. Con una velocidad de refresco que alcanza los 100 Hz, un amplio ángulo de visualización (172-178º) y, especialmente, la tecnología anti-fragmentación G-Sync la fluidez de la imagen resulta sobresaliente.



CONFIGURACIÓN Y AJUSTE

A la hora de instalar el Predator X34 cabe tener en cuenta algunas consideraciones. Los conectores de alimentación entrada de señal son, a diferencia de otros modelos, muy accesibles. Sin embargo, el ajuste de la pantalla es un poco restrictivo. Admite un margen de 130 mm de altura y permite abatirse hacia abajo (-5) y hacia arriba (35º), pero no puede bascular de lado a lado con respecto al soporte. En la configuración, el formato 21:9 (3440x1440) puede requerir algunos ajustes de resolución complejos en los juegos.



El menú OSD está en Castellano, es amplio y claro, pero navegar por él, mediante botones resulta algo aparatoso y no demasiado ágil.

La configuración del monitor permite diversos modos interesantes, configurar la luz de ambiente y activar los altavoces DTS.

NUESTRA OPINIÓN

¡Disfrutarás de los juegos a lo grande! Con un notable diseño y una tecnología a la última, el X34 Predator nos brinda un impresionante espectáculo visual que amplifica la experiencia de jugar. La configuración tiene algunas peculiaridades y el precio es muy elevado, pero si puedes permitirte tal inversión, no te arrepentirás.



VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

TECNOGAMING



ALIANZA GAMING LENOVO-RAZER

Está en camino una nueva línea de ordenadores de altas prestaciones para juegos, que serán fruto de la suma de esfuerzos del fabricante de PC Lenovo y los especialistas en periféricos gaming Razer. Los equipos Razer Edition se integrarán en la línea Lenovo Y y llegarán a lo largo de 2016.
www.razerzone.com/es-es/



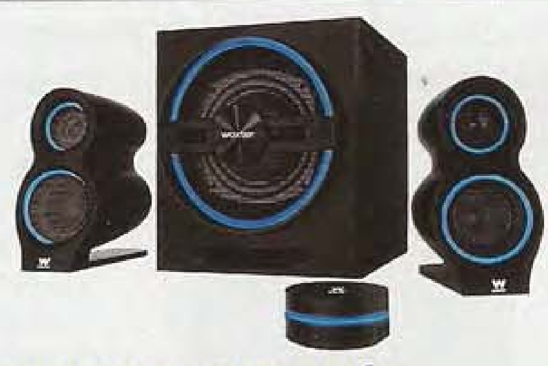
TECLADO A TODO COLOR

La línea gaming de G.Skill se amplía con el nuevo teclado mecánico Ripjaws KM780R que incorpora iluminación total RGB. Se mantiene la disposición con teclas (gaming y macro) un display LED, N-Key Rollover, perfiles de configuración y las opciones de interruptores Cherry MX Brown/Red/Blue, (159 €).
www.gskill.com



UN RATÓN QUE TE RECONOCERÁ POR TU HUELLA DACTILAR

El nuevo Tt eSports Black V2 ampliará la oferta de ratones láser gaming de Thermaltake, con una característica única, un lector de huellas Synaptics IronVell en el lateral izquierdo que servirá, por ejemplo, para autentificar pagos o acceder al sistema operativo sin teclear una contraseña.
www.ttesports.com



SONIDO CON ILUMINACIÓN

¿En qué conjunto de altavoces tendría sentido la iluminación LED? En uno gaming, por supuesto. El Woxter Big Bass 500 consta de un sistema 2.1 con 150W. Incluye un mando de control de volumen y admite conexión mediante un jack de 3,5mm o inalámbrica por Bluetooth. Su precio es de 99,99 €.
www.woxter.es

PLATAFORMA DE JUEGO COMPACTA
MSI B150M GAMING PRO

Producto: Placa base Micro-ATX **Precio:** 129 €
Más información: MSI
Web: *es.msi.com*



La nueva B150M Gaming Pro es una de las opciones más interesantes y asequibles para actualizar la placa base y disfrutar de altas prestaciones para juegos. En base al formato Micro-ATX **altamente compatible** incluso en algunos PC compactos, admite procesadores **Intel de 6ª generación**. Ofrece soporte de **memoria DDR4-2133**, USB 3.1 y adaptador de red Gaming LAN de Intel aparte de un sinfín de características gaming. Además, la B150M Gaming Pro viene adornada con **iluminación LED**.
INTERÉS



APUESTA TOTAL POR LA RV
MOUNTAIN GRAPHITE VR

Producto: Portátil **Precio:** A partir de 3.289 €
Más información: Mountain **Web:** *www.mountain.es*

Llega la primera generación de ordenadores portátiles con un nivel de equipamiento apto para los requisitos de los sistemas de Realidad Virtual. En su variante básica, el Graphite VR de Mountain de 17,3", integra un chip Intel Core i7-6700, 16 GB de RAM DDR4, disco SSD de 240GB y una **GPU GTX 980 LT** (sobremesa) con 8 GB de memoria dedicada. ¡Una bestia!
INTERÉS



POTENCIA RAZONABLE
ACER PREDATOR G3

Producto: Ordenador de sobremesa **Precio:** Desde 1.499 €
Más información: Acer **Web:** *www.acer.com*

Con la última renovación de la serie Predator de Acer, nos llega la línea de equipos de **sobremesa G3-710** que exhiben un atractivo diseño gaming muy flexible y funcional y reúnen componentes de última generación. En su variante más básica, el equipo integra un procesador Intel **Core i7-6700**, 16 GB de RAM, disco de 1TB HDD y gráfica GeForce GTX960. Una configuración óptima para jugar.
INTERÉS



SOPORTE FORTALECIDO
GIGABYTE 990X-GAMING SLI

Producto: Placa base ATX **Precio:** 99,90 €
Más información: Gigabyte **Web:** *es.gigabyte.com*



El conjunto de chipsets **990X y SB950** de AMD sigue dando lugar a nuevas placas bases evolucionadas y asequibles, con soporte para nuevos chips, como el **FX-9000**. Una de las más completas y avanzadas variantes es la nueva 990X-Gaming de Gigabyte. La placa admite hasta 32 GB DDR3 e integra conector M-2 Gen2, audio en 8 canales, dos puertos USB 3.1 y red Gigabit Intel I-218V.
INTERÉS

DISEÑO MODULAR PARA MMO
ROCCAT NYTH

Producto: Ratón gaming **Precio:** 139 €
Más información: Roccat **Web:** *www.roccat.org*



Diseñado específicamente para juegos MMO y MOBA, el nuevo Roccat Nyth se caracteriza por disponer de 18 botones, 12 de los cuales están dotados de **interruptores mecánicos** y se sitúan en el lateral izquierdo para facilitar la activación de comandos de atajo, tan propia estos juegos. Además, en su lado derecho, el Nyth transformarse con una **cubierta opcional** incluida en un estuche.
INTERÉS

IMAGEN DE NUEVA GENERACIÓN
VIEWSONIC XG2401

Producto: Monitor gaming **Precio:** Alrededor de 400 €
Más información: ViewSonic **Web:** *www.viewsoniceurope.com/es/*

Tras su presentación en el último CES, la nueva línea de monitores gaming de ViewSonic llegará en breve a las tiendas. El modelo XG2401 es el más modesto, pero cuenta con prestaciones capaces de satisfacer a los más exigentes. Consiste en un panel TN de 23,6 pulgadas, con resolución Full-HD y frecuencia **144 Hz**. Integra la tecnología anti-fragmentación **FreeSync** compatible con gráficas de AMD.
INTERÉS



DATOS VELOCES Y ECONÓMICOS
SAMSUNG 750 EVO

Producto: Disco duro SSD **Precio:** 55 € (120 GB) y 75 € (250 GB)
Más información: Samsung **Web:** *www.samsung.com/es/*



Los discos SSD se han convertido en un soporte imprescindible para acelerar los datos del sistema operativo o los juegos. Con la serie EVO 740 Samsung nos propone una opción que resulta idonea para una actualización. Con un formato de 2,5" ofrecen tasas de transferencia de datos muy respetables, **alta calidad y buen precio**. Son capaces de una velocidad de 540 MB/s de lectua y 520 MB/s de escritura.
INTERÉS

MECÁNICA GAMING
LENOVO IDEAPAD Y900 W10

Producto: Portátil **Precio:** Alrededor de 2.000 €
Más información: Lenovo **Web:** *www.lenovo.com/es/es/*

También Lenovo se suma a la tendencia de los portátiles gaming con **teclado mecánico**, preferido por muchos jugadores. El IdeaPad Y900 consta de un panel IPS de 17,3" y está impulsado por una CPU Intel **Core i7-6820HK**, hasta 64 GB de RAM DD4 y una GPU GeForce GTX 980M. Ofrecerá una resolución Full-HD (1920x1080) pero también se planea una **variante 4K**.
INTERÉS



TECNOTREND



UN MECCANO POR CHASIS

El fabricante AeroCool prepara el lanzamiento del kit Dream Box con el objetivo de ofrecer una opción de montaje para el chasis de un PC totalmente personalizable, al estilo de los juegos Meccano. El kit consta de 118 piezas y nos sugiere tres montajes pre-diseñados. Costará 165 €.
www.aerocool.com



REALIDAD AUMENTADA EN PUGNA

Mientras tratamos de imaginar qué podemos esperar de las HoloLens de Microsoft, la compañía Meta ha anunciado sus propias gafas de Realidad Aumentada. Las Meta 2 tendrán una resolución de 2560x1440 (1280x1440 por ojo), 4 altavoces, 6 ejes de movimiento y costarían menos de 1000 $.
www.metavision.com



IMAGEN CURVA Y SIN FRACTURAS

Samsung planea renovar su línea de monitores orientados a los videojuegos con paneles de tipo VA (Verical Alignment) y el CF591 de 27 pulgadas se distingue como es el modelo más espectacular. Se trata de una pantalla con curvatura de radio 1800R que integrará la tecnología AMD FreeSync.
www.samsung.com/es/



CHASIS DE ASPECTO FUTURISTA

El fabricante X2 ha anunciado el próximo lanzamiento de dos llamativos chasis orientados al ámbito gaming muy bien equipados. La Spitzer 20, en formato de torre, costará unos 80 €, mientras que la más pequeña Spitzer 22 (semitorre) que estará disponible por 60 €.
www.x2products.com

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
AEROCOOL GT-RS BLACK
Precio: 53 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 REV 4.0
Precio: 141 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 194 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 72 €



TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 172 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 48 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 14 €





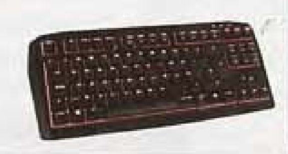
MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-PZ 24" LED
Precio: 149 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €



TECLADO
NOX KROM KATOS TKL
Precio: 59,90 €



RATÓN
NOX KROM KHANDA
Precio: 29,90 €





PERIFÉRICOS EXTRA

MAYFLASH FIGHSTICK F300
Precio: 45 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

LG 27MP77HM-P 27 LED IPS
Precio: 239 €
Más información: LG
Web: *www.lg.com/es*

Con resolución FullHD, este modelo de 27 pulgadas ofrece un marco ultrafino y tecnología de pantalla IPS.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K
Precio: 256 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 960 GAMING 4GB GDDR5
Precio: 240 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

Con un precio bastante razonable, los 4 GB de esta variante garantizan fluidez con cualquier juego actual.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 108 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 55 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: Creative

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 59,95 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC
actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING

Precio: 147 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los nuevos chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5

Precio: 109,90 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z

Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

Precio: 105 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016

Precio: 129 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI

Precio: 89,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER T150 FERRARI

Precio: 199 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

La variante H5 de la nueva generación de auriculares gaming de Creative ofrece una gran calidad de audio.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 475 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 510 €



PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1.128 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 515 €



TARJETA GRÁFICA
ASUS GEFORCE GTX TITAN X 12GB
Precio: 1.119 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 200 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 269 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 149 €



MONITOR
ASUS PG348Q 34" WLED UWQHD
Precio: 1.299 €



ALTAVOCES
RAZER LEVIATHAN SOUNDBAR 5.1
Precio: 214 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
CORSAIR SCIMITAR RGB
Precio: 99 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 389 €

MICROSOFT XBOX ONE ELITE CONTROLLER
Precio: 149,99 €

NVIDIA SHIELD TABLET + CONTROLLER
Precio: 249 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN970 PLUS

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

La Steam Machine de Zotac que recomendábamos anteriormente está basada en la tecnología de este equipo, en el que puedes instalar el sistema operativo que prefieras. Destaca su GPU y su SSD de 120 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** i5-5200U 2200MHz
- **RAM:** 8 GB RAM
- **GPU:** GTX 960
- **Disco duro:** 120GB M.2 SSD

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG G20CB (SP003T)

Precio: 1.029 € **Disponible:** *asus.com /pccomponentes.com*

Existen múltiples versiones del Asus ROG G20, pero la variante aquí destacada es una de las más actuales. Cuenta con un excelente equipamiento, buen rendimiento gaming y un diseño excepcional.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX950 2GB GDDR5
- **Disco duro:** 1TB+8SSD Híbrido

INTERÉS: ■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GAMING 24GE 2QE

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Con un soberbio diseño actualizado y un nivel de equipamiento envidiable, este todo-en-uno de 23,6" de MSI representa la opción más equilibrada de la gama. También existen variantes por menos de 1.500 €.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX960M 2 GB
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD de 256 GB mSATA

INTERÉS: ■■■■■■■■



MÁS DE 2.000 €

MSI AG270 2QC 3K

Precio: 2.399 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

La idea del todo-en-uno en su máxima expresión. Su pantalla de 27" LED reproduce resoluciones 3K (2460x1440), integra valiosas tecnologías gaming y una configuración de componentes envidiable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4870HQ
- **RAM:** 16 GB DDR3 (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 970M 6 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB mSATA + HDD 2TB S-SATA

INTERÉS: ■■■■■■■■

EQUIPOS COMPACTOS

ILIFE NX100.25

Precio: 999 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

Basado en el chasis gaming Nightblade MI-017EU de MSI con una placa base B85, este equipo reúne un magnífico equipamiento para ofrecer un rendimiento óptimo, incluso con los juegos actuales más exigentes.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-4460S
- **RAM:** 8 GB DDR3 a 1600 MHz
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 960 2 GB
- **Disco duro:** 1 TB SATA 3

INTERÉS: ■■■■■■■■■

COOLPC NVIDIA QUALITY

Precio: 1.010 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Es difícil imaginar un PC que reúna tantos componentes de alto nivel por un precio menor, ahora rebajado. Y menos en formato compacto, con el elegante chasis Bitfenix Phenom que le va de fábula.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4790K
- **RAM:** 16 GB DDR3 1866 MHz (2 x 8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 970 4GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB SATA3

INTERÉS: ■■■■■■■■

COOLPC BATTLEBOX SPECIAL VR EDITION

Precio: 1.999 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

¿Quieres estar preparado para los dispositivos de Realidad Virtual? Este nuevo equipo, pese a su formato compacto (Mini ITX) tiene una potencia soberbia y está equipado con componentes de última generación.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700K
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHz (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 980 Ti OC 6 GB
- **Disco duro:** SSD 1TB SATA3

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

COOLPC NVIDIA FLAGSHIP

Precio: 3.899 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

¡Una bestia del gaming! El peculiar chasis compacto Corsair Air 540 alberga en este modelo una configuración extrema, perfectamente integrada, capaz de ofrecer un rendimiento difícil de igualar.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 5960X
- **RAM:** 32GB DDR4
- **GPU:** GTX Titan X
- **Disco duro:** M.2 256Gb+1TB HDD

INTERÉS: ■■■■■■■

TODAS LAS CATEGORÍAS
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

PCCOM GAMING BATTLE ULTIMATE

Precio: 919 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Basado en el chasis Zalman Z11 Plus roja, idónea para un alto rendimiento, este completísimo sobremesa gaming cuenta con una grabadora de DVD y componentes de altas prestaciones.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i5-6600
- **RAM:** 16 GB RAM (2 X 8 GB)
- **GPU:** GTX 960 OC 4 GB
- **Disco duro:** 2TB SATA3

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

ILIFE ELITE SAMURAI X

Precio: 1.369 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

La sensación de elegancia y sofisticación que inspira el chasis Phantom 410 de NZXT describe lo que ofrece el Samurai X, un sensacional sobremesa de precio todavía razonable y con un equipamiento soberbio.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6700
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ (2X8 GB)
- **GPU:** ASUS GTX 970 Strix 4GB
- **Disco duro:** Samsung EVO SSD 500 GB SATA 6

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

LENOVO IDEACENTRE Y900-34"

Precio: 1.999 € **Disponible:** *shop.lenovo.com*

Es posible encontrar equipos con una configuración similar a menor precio, pero contar con el sello de Lenovo es toda una garantía de calidad. Un ordenador definitivo para disfrutar de los juegos más exigentes.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7 6700K
- **RAM:** 24GB DDR4 2133MHz
- **GPU:** GTX 980 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 120GB SATA3 + 2TB HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

PCCOM BATTLEBOX VR NVIDIA

Precio: 2.019 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

¿Estás empeñado en disfrutar de la nueva generación de visores de Realidad Virtual en PC? La serie PcCom ha confeccionado la configuración de este Battlebox VR, con la certificación VR Ready de Nvidia.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** i7-6700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GTX 980Ti 6GB
- **Disco duro:** 2TB+SSD500GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GE62 6QD-269XES HEROES EDITION

Precio: 1.299 € **Disponible:** *es.msi.com*

La última serie de portátiles gaming de MSI ha incorporado algunas ediciones como esta, decoradas espectacularmente con el MOBA de Blizzard «Heroes of the Storm». Por supuesto, los componentes son de primera.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX970M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

ACER PREDATOR G9-791 (76CD) 17,3"

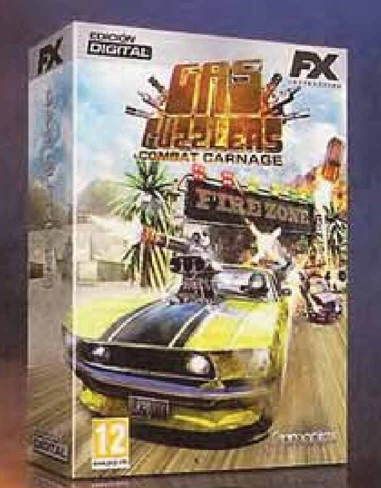
Precio: 2.699 € **Disponible:** *www.acer.com*

La renovación de la línea de portátiles gaming de Acer nos trae este formidable equipo que cuenta con lo último en componentes, destacando su pantalla IPS y su sistema de sonido Predator Surround 4.2.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 32GB RAM DDR4 SDRAM
- **GPU:** GTX 980M 4GB
- **Disco duro:** 1TB + 128 SSD

INTERÉS: ■■■■■■■■■■



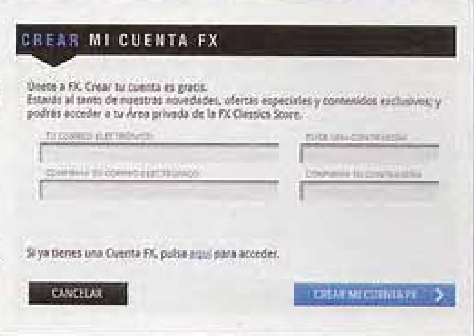
micromanía te regala GAS GUZZLERS COMBAT CARNAGE

¿La gasolina te corre por las venas y la velocidad no es suficiente para ti? ¡Pues nada como un juegazo de acción sobre ruedas valorado en 10 euros!

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Dual Core a 2 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (Radeon HD 4850, GeFOrce 8800) **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.



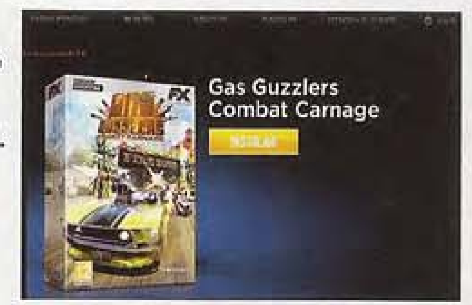
1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX X

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «Gas Guzzlers». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Gas Guzzlers» para acceder a tu área personal e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. Éste es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



Una carrera sin reglas a toda velocidad. ¿Quién no ha soñado con eso conduciendo virtualmente un deportivo en el PC? Pero seguro que nunca, nunca, has cumplido ese sueño teniendo a tu alcance, además, un arsenal de armas brutales que montar en tu coche. ¡Bienvenido a la carrera mortal de «Gas Guzzlers Combat Carnage»! Si lo tuyo es la velocidad sin límites y la acción más explosiva –¡literalmente!– nada como probar este juegazo de FX valorado en 10 euros. ¡Agarra el volante!

Corre y dispara

En «Gas Guzzlers Combat Carnage» tienes a tu disposición hasta 15 cochazos con los que acabar con tus enemigos. En estas carreras no sólo hay que ser hábil al volante y pilotar como un maestro, sino que has de tener habilidad y puntería para montar un arsenal en tu coche y lanzarle de todo a tus rivales: misiles, minas, bombas... Además, las victorias en las carreras te dan dinero que puedes invertir en personalizar y mejorar tu coche con nuevas armas, escudos, etc. ¡Convierte tu deportivo en el arma definitiva sobre ruedas!

Carreras mortales

Las carreras de «Gas Guzzlers Cobat Carnage» no implican ganar o perder, sino ganar o morir, así que no te cortes a la hora de dar caña a tus rivales, ya sea jugando solo o en carreras online. Competirás en 34 circuitos que te ofrecerán todo tipo de ambientaciones: desiertos, montañas, nieves, ciudades... ¡Más variedad es casi imposible! Si lo tuyo es la velocidad y, además, te gusta disparar a todo lo que se mueva, no te pierdas este mes el juego de regalo de Micromanía. ¡Libera tu adrenalina con «Gas Guzzlers»!

“Pilota un bólido espectacular, ármate hasta los dientes y elimina a todos tus rivales”







¡Písale a fondo y dispara a tus rivales! Conducir deportivos de infarto no basta. ¡También debes armarte hasta los dientes y aniquilar a tus competidores!

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Gas Guzzlers» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista Micromanía

Introduce también tu email para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

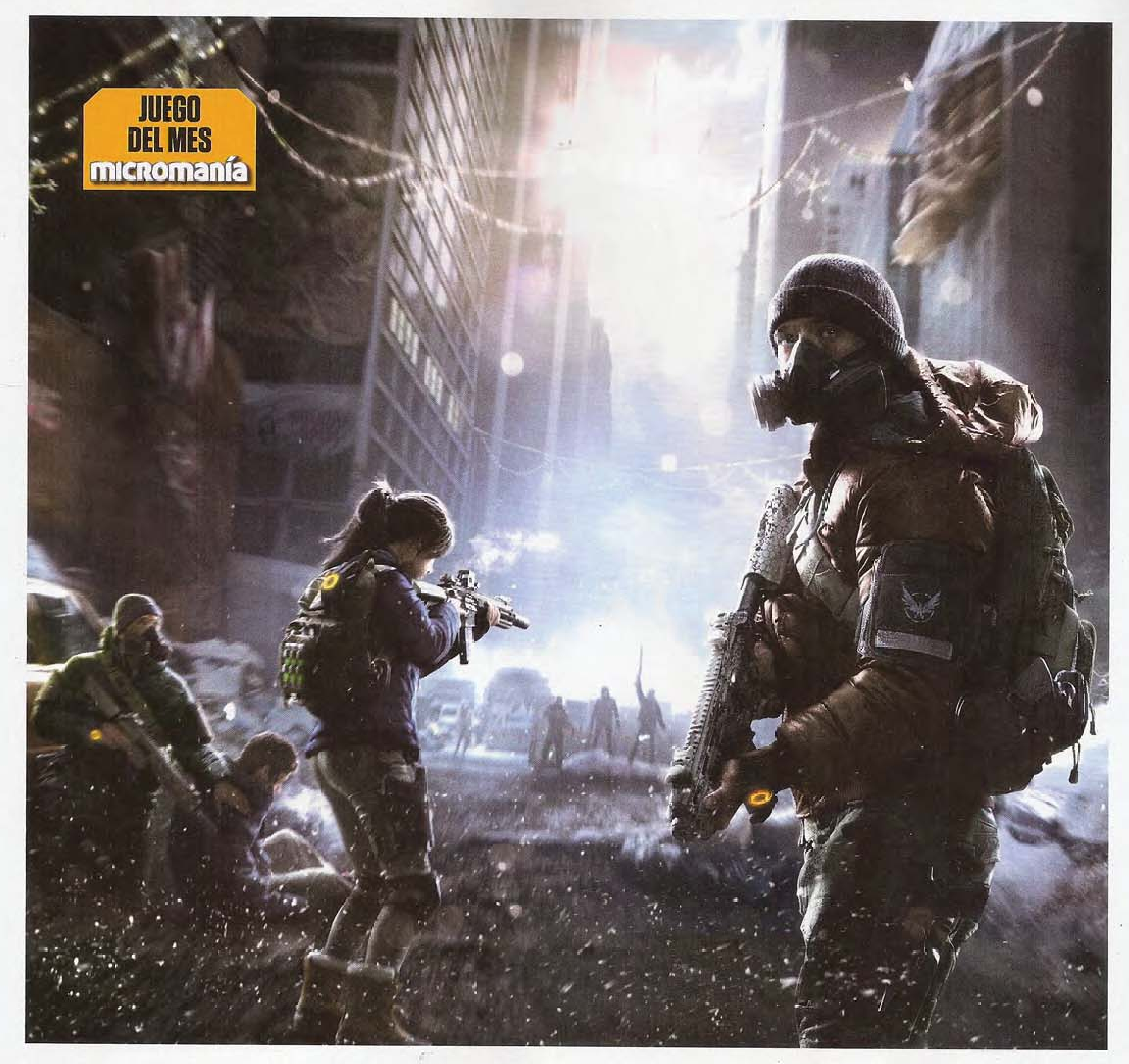
3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

[redacted]



Ametralladoras, misiles, bombas... Todo es necesario para vencer en los más de treinta circuitos que te ofrece «Gas Guzzlers Combat Carnage». Elige tu coche entre los quince disponibles y tunealo a tu gusto con las armas más poderosas.





TOM CLANCY'S THE DIVISION

¡Nueva York debe ser salvada!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción/Rol
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Massive Entertainment/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 5
- **PVP rec:** 59,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *tomclancy-thedivision.ubi.com/game/es-es/home*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Zonas de juego:** Brooklyn (prólogo), Manhattan, Zona Oscura (PvP)
- **Mejoras:** Armas, talentos, habilidades, equipamiento, indumentaria, alas de la Base...
- **Multijugador:** Sí (Cooperativo global, y cooperativo y versus en la Zona Oscura)

ANALIZADO EN

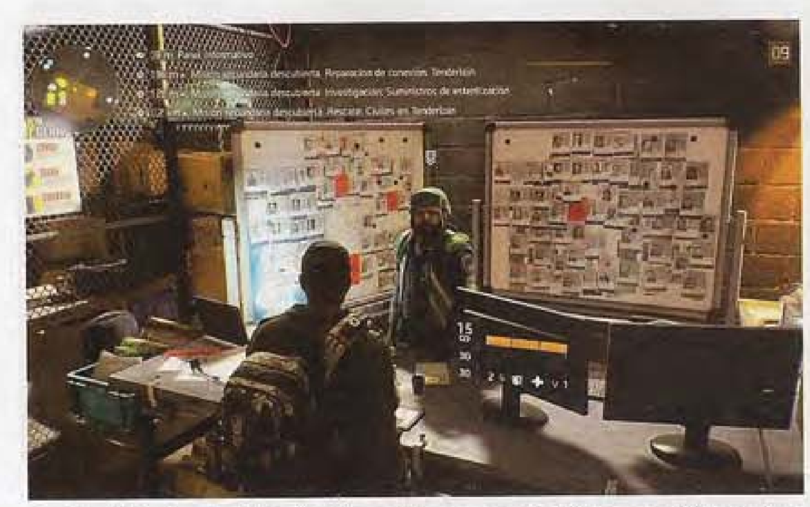
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2400, AMD FX 6100
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 560 con 2 GB, GeForce GTX 760, Radeon HD 7770 con2 GB
- **Conexión:** ADSL (activación Uplay, conexion permamente)
- **Especial:** Windows 64 bit

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra Óptica
- **Especial:** Windows 7 64 bit


Cada distrito de Manhattan tiene su piso franco. Allí puedes descansar, reponer recursos, vender y comprar armas... ¡De todo!

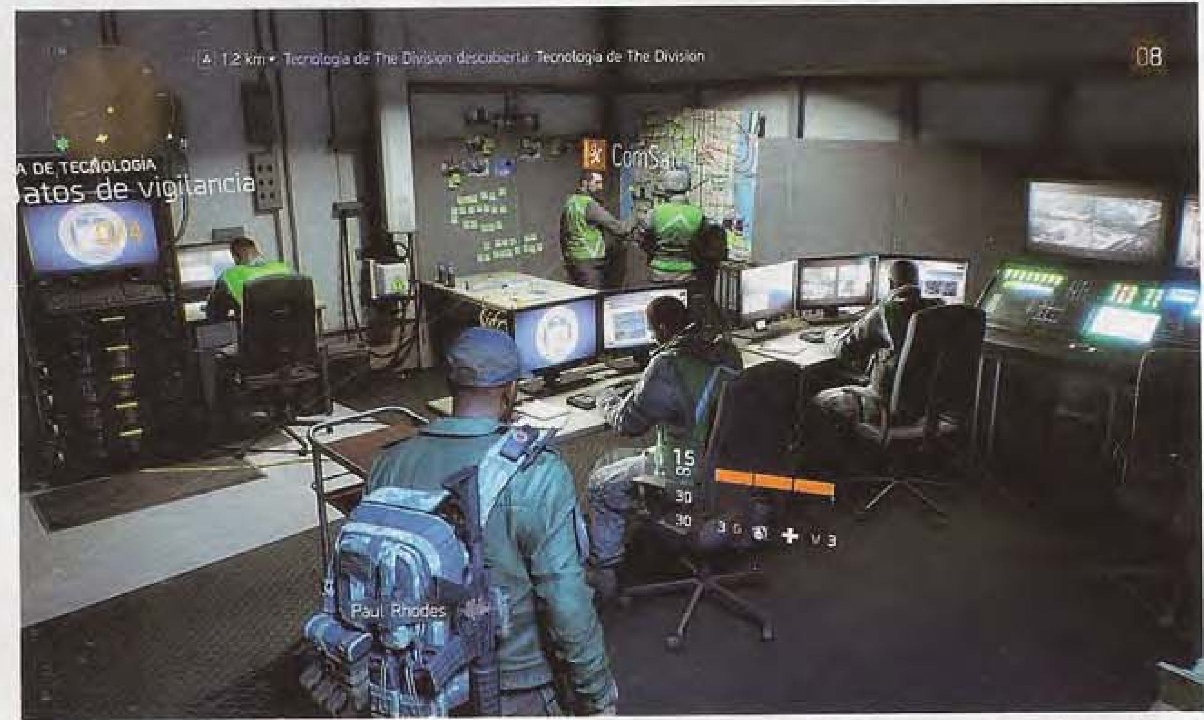

¡Vigila los ecos del pasado! La tecnología de los agentes te permite obtener datos de hechos pasados y seguir pistas.



Explora todos los distritos... y la Zona Oscura. Cada distrito de Manhattan tiene un nivel de dificultad. Ojo por donde andas.



¡Nueva York está sumida en el caos! Una epidemia ha asolado la Gran Manzana y ha dejado Manhattan casi despoblada y llena de criminales. ¡Los agentes de la División deben solucionarlo!



¡Así se mejora la base de operaciones! Las distintas misiones principales permiten obtener los recursos para poner operativa al 100% las tres áreas de la Base de Operaciones. ¡Hazlas todas!

En el cine hemos visto infinidad de veces cómo Nueva York era destruida por catástrofes de todo tipo: tsunamis, invasiones extraterrestres, meteoritos, zombis, Godzilla... Pero nunca habíamos sido parte activa de un conflicto en la Gran Manzan como el de «The Division». Es lo bueno de los videojuegos, que te mete allí en lugar de ser un mero espectador. Y tras mucho esperar al nuevo título de Ubisoft y habernos dedicado a recorrer de arriba a abajo Manhattan -bueno, lo que el juego te deja de la isla- hay que reconocer que estamos ante un juego estupendo, quizá más convencional en muchas áreas de los que esperábamos, pero cuya ambientación y desafíos son capaces de tenerte sumergido en esa Nueva York desolada y arrasada por una misteriosa epidemia y en manos del caos y sus agentes. Y, claro, sólo nosotros podemos salvarla.

> “Acción y rol se dan cita en una Nueva York asolada por una epidemia y sumida en el caos”

Nueva York se ve mejor con amigos

El concepto que «The Division» pone en marcha es el una mezcla de JDR y acción que no es, desde luego, un "shooter" típico, pero tampoco un juego de rol al uso. Para empezar, no existen clases de personaje, como tal. El estilo de juego propio que cada uno queramos definir vendrá dado por el uso de habilidades, accesorios y talentos que podemos desbloquear y adquirir al conseguir experiencia peleando por las calles de Manhattan, solos o en compañía de amigos. Porque el espíritu multijugador cooperativo -y versus en la Zona Oscura, pero eso lo vemos luego- de «The Division» es, en gran parte, su razón de ser. Lo que no quita para que se pueda disfrutar a lo grande jugando en solitario. Aunque en ciertos momentos se hace muy duro, eso sí.

En realidad, la necesidad de juego cooperativo no existe, y eso está muy bien porque deja a tu elección ir a tu aire o con amigos. O con otros jugadores, a los que te pue-

LA CLAVE ESTÁ EN TU BASE



«The Division» no es un shooter al uso, sino un JDR plagado de acción en que las posibilidades de supervivencia y progreso dependen completamente de las mejoras que has de hacer continuamente no sólo a tu equipamiento, sino a tu base de operaciones. Gracias a las mejoras en las alas médica, tecnológica y de seguridad, podrás acceder a talentos, habilidades y mejoras que te ayudan a combatir y sobrevivir en N.Y.



La Zona Oscura tiene sus propias reglas... ¡No hay reglas! Allí el nivel del jugador evoluciona de forma independiente, está plagada de agentes renegados, el dinero es propio de esta área...





¡Hay que mejorarlo todo! La clave del progreso es la mejora de las opciones de la Base, así como de armas, habilidades, talentos, creación de objetos, etc.

SOBREVIVIR A LA ZONA OSCURA

La Zona Oscura, el área PvP del Manhattan de «The Division», es casi el corazón de todo, aunque hay muchos desequilibrios, amén de renegados con muy mala uva...

La recuperación de objetos y tecnología de alto nivel es casi exclusiva de esta zona. Sacarlos de allí sólo puede hacerse con helicóptero, y los malos están al acecho...Mucho ojo.



En la Zona Oscura, además, no vale el dinero del exterior. Los vendedores sólo aceptan dinero "oscuro", el nivel del jugador es independiente y todo va a su aire.



¡Los malditos "cleaners" no descansan! Están constantemente activos por todos los distritos de Manhattan y sus lanzallamas no dan tregua. ¡Cuando los encuentres no les des ni una opción!



des unir en los pisos francos repartidos por Manhattan, pero con los que no te vas a topar por las calles ni van a entorpecer tu juego... a no ser que entres en la Zona Oscura.

Pero sí es cierto que el juego es algo tramposo con esta necesidad de juego cooperativo. Lo que ocurre es que ciertos enemigos finales en misiones principales o secundarias disparan el nivel de dificultad, y donde en general la IA funciona de forma moderada, en ciertos combates se eleva notablemente, lo que unido a la dureza de los enemigos hace que algunas misiones sean unpequeño infierno jugando en solitario, pero se superan con esfuerzo y suerte.

Por otro lado, el mundo de juego está permanentemente online y sólo puedes jugar si te conectas a él. No, no es un MMO, pero casi. Tu progreso se registra en el servidor continuamente y no has de preocuparte por grabar partidas. Y si mueres, puedes reaparecer una y otra vez sin problema. Incluso en la Zona Oscura.

> "El mundo está activo online de forma permanente, con otros jugadores pululando por él"

Más peligroso aún

El Nueva York de la Zona Oscura, una pequeña área de Manhatan más afectada por la epidemia y cerrada al exterior, es la zona más peligrosas del juego. También es la zona de PvP. En realidad, puedes efectuar misiones en solitario o con otros jugadores igual que fuera de ella, pero los enemigos de la IA sonmás duros y peligrosos. El nivel de experiencia aquí es independiente del exterior, y recursos y dinero son propios. Todo lo que ganes aquí habrás de sacarlo en helicóptero, solicitando extracciones aéreas, momento en el que los enemigos te detectarán e irán a por ti. Y podrás perderlo todo o que te lo robe un renegado.

Sí, los jugadores renegados, que matan y roban a otros jugadores, es el PvP del juego. Y teniendo en cuenta que pueden or-



Granadas, torretas, disparos, cortinas de humo... Todo es importante al combatir. Si vas solo debes multiplicar el control de cada área del escenario. Si vas con amigos, repartíos los frentes.



Usar el entorno con inteligencia es indispensable. No se trata sólo de usar las coberturas, sino de moverte de una a otra, no liarte con los cambios de posición y controlar el origen de los ataques.

ganizarse en bandas, es peligroso pasar por donde se marca su presencia. Pero tú también puedes ser uno. Es cosa tuya.

Mejora para vencer

Lo más destacado de «The Division», amén de su espectacular recreación visual de una N.Y. casi real, es su sistema de mejoras y de desarrollo del personaje, desbloqueando mejoras de base de operaciones que se asocian a habilidades particulares del jugador, uso de objetos, talentos, tecnología, etc. Eres, en suma, parte del mundo, y si te acostumbras a jugar con amigos puedes adoptar papeles específicos para el combate –apoyo, sanación, defensa, etc.– que hacen más atractivo al juego. No es un juego perfecto –está lejos de ello– y te puedes liar en pleno combate, en el peor momento, con las coberturas debido a la geometría del entorno –pasa–, pero, así y todo, es muy recomendable... aunque demasiado caro. **A.P.R.**

LA PROGRESIÓN ES LA CLAVE

Sobrevivir en N.Y. no es fácil. Las áreas contaminadas, los cleaners, rikers, renegados y demás amenazas son constantes... Para vencer hay que desarrollarlo todo.



Compra, vende y recupera armas y equipamiento. Mantenerte al día y en lo mejor del nivel que tenegas en cada momento es vital. Vigila tu inventario de forma continua.



El desbloqueo de las áreas de la base de operaciones te permite acceder a nuevas habilidades y talentos. Según tu estilo de juego, y si vas solo o no, escoge entre unos u otros.



Mejora y personaliza tus armas. Las modificaciones que puedes conseguir harán que un AK 47 estándar se convierta en un arma legendaria. Ponlas a tope.

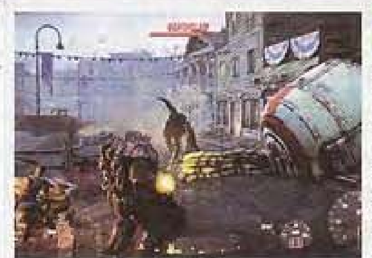


No dejes de revisar las opciones del mapa. Vigila el nivel de dificultad de las zonas y las misiones, ten en cuenta las recompensas y explóralo todo.



¿Estás listo para la Zona Oscura? No es aconsejable entrar sin llegar a cierto nivel de experiencia. Allí la dificultad se dispara. Y hay mucho renegado... ¡O puedes serlo tú!

LA REFERENCIA



FALLOUT 4

El futuro apocalíptico de «Fallout 4» es muy diferente y más radical, con una gestión de recursos mucho más variada y enemigos diversos.

ALTERNATIVAS

FAR CRY PRIMAL

Nota: 81 — MM 253

THE WITCHER 3 WILD HUNT

Nota: 98 — MM 244

NUESTRA OPINIÓN

Acaba con el caos y descubre la verdad sobre la epidemia. Métete en la piel de un agente de la División y acaba con los criminales que han tomado Nueva York mientras buscas respuestas al caos.

LO QUE NOS GUSTA

- El sistema de progreso y desarrollo que aporta una nueva perspectiva al estilo de rol de «The Division».
- La conexión permanente asegura encontrar siempre jugadores en la Zona Oscura. Para bien y para mal.
- Gráficamente espectacular con el detalle al máximo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La limitación del mundo a varias áreas de Manhattan.
- Demasiado repetitivo en misiones secundarias y encuentros, sólo para conseguir experiencia.
- La Zona Oscura aún no está bien equilibrada en los encuentros con otros jugadores y con la IA.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

La recreación de un N.Y. virtual y el sistema de progresión y mejoras en todo lo convierten en un JDR de acción muy notable.



LA NOTA 86

MODO MULTIJUGADOR

La combinación de zonas de juego individual y multijugador es notable, pero hay desequilibrios en la Zona Oscura, importantes.

LA NOTA 78

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 66

METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 80

FAR CRY PRIMAL

¡Desata la bestia que hay en ti!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA





- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 3 - **PVP rec:** 59,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *far-cry.ubisoft.com/primal/es-ES/home*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Tipos de armas:** Cuatro (garrote, arco, honda, lanza), con variaciones y desarrollo.
- **Secundarios:** Ocho
- **Tipos de habilidades:** Ocho (81 habilidades en total)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 550 o Phenom II X4 955
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 5770
- **Conexión:** ADSL (activación Uplay)
- **Especial:** Windows 64 bit

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 7xx
- **Conexión:** ADSL
- **Especial:** Windows 7 (64 bit)



Un tigre de dientes de sable y un arco puede que no sean suficientes contra una manada de mamuts... ¡Ojo a qué atacas!



Karoosh, el cazador, es sólo uno de los secundarios Wenja que te ayuda a desarrollar tus habilidades. Son personajes relevantes.



Pon tu visión de cazador en marcha. Gracias a ella es posible descubrir huellas, seguir rastros e identificar amigos y enemigos.



¡Lucha por tu vida y conquista Oros! La supervivencia en la prehistoria es el objetivo de la nueva aventura de «Far Cry». Coge tu lanza, tu arco y tus bestias, y acaba con tus enemigos.



Takkar ya tiene su primera bestia. El búho nos ofrece a través de sus ojos una perspectiva aérea de zonas próximas a las que debamos acceder. El recuento de enemigos así es bien sencillo.

El cambio que «Far Cry Primal» ha dado a la saga ha sido de los radicales. Hemos pasado de variar en situaciones geográficas y políticas modernas a viajar en el tiempo hacia uno de los periodos más brutales de la humanidad, cuando ésta se puede empezar a ser llamada así: la prehistoria. Hace 12.000 años los desafíos que el mundo brindaba eran más básicos, más primarios, y tan sencillos como vivir o morir. Comer o ser comido. Y de un concepto tan sencillo Ubisoft se ha sacado de la manga un juego que, sin ser tan variado ni profundo como otros de la saga, sí representa un esfuerzo por cambiar e innovar que es de agradecer, aunque se le echan en falta ciertas opciones lógicas, dado el contexto, que le quitan fuerza y sustancia, pese a ser un buen juego.

> “Viaja a la prehistoria y conviértete en la esperanza de supervivencia de los Wenja”

La historia de «Far Cry Primal» nos lleva a centroeuropa, en el pellejo de Takkar, un cazador de la tribu Wenja que va en busca de otros de los suyos para formar una gran tribu en la tierra de Oros. Algo así como el viaje iniciático tan típico del héroe, en que éste debe enfrentarse a desafíos y peligros para, finalmente, triunfar y llegar a la tierra prometida.

A la conquista de Oros

El ataque de varias bestias masacra al grupo de Takkar, que debe ponerse en pie para llegar a Oros y encontrarse con aquellos que harán que la tribu Wenja consiga asentarse y, con suerte y mucho esfuerzo, convertirse en dominante en Oros. Para ello se encontrará con Sayla, la recolectora, Karoosh, el cazador, y hasta 8 personaje secundarios en total, que le enseñarán habilidades especiales, a recolectar, domesticar, pelear y construir herramientas, para así convertirse en una leyenda entre los suyos y un líder capaz de conseguir los objetivos de los Wenja.

Por supuesto, los peligros son constantes. En Oros no sólo hay bestias salvajes, como lobos, tigres, mamuts y otros, sino más

LA DURA LUCHA POR LA VIDA



En el pasado las cosas eran tan simples como matar o morir. Comer o ser comido. La vida hace 12.000 años en la tierra de Oros, como miembro de la tribu Wenja, es dura. Y una de las mejoras cosas que «Far Cry Primal» refleja es esa brutalidad primordial. Los humanos no son más que otros animales, algo más evolucionados en el manejo de herramientas y la vida social, pero son tan salvajes como todo lo que les rodea... y tan vulnerables.



¡Ojo, que los mamuts adultos no se andan con tonterías! Es mejor esquivarlos que meterse con ellos. Son muy resistentes y muy duros. Si te dan de lleno te pueden dejar en el sitio.





Aliados y enemigos. Como el gran héroe Wenja otros personajes te encargan misiones de todo tipo, pero tus enemigos Udam e Izila te consideran su gran objetivo.

EL SEÑOR DE LAS BESTIAS ERES TÚ

Uno de los principales activos en el diseño de la acción de «Primal» es la doma y control de distintos animales que te sirven para cazar, combatir y hasta como transporte.



La doma de estas bestias es simple y la mecánica es idéntica para todas: lánzales un cebo hecho con carne, acércate despacio y pulsa la tecla E. Ya está. En serio.



Las 17 bestias básicas disponibles en el juego se van desbloqueando para su doma a medida que ganas habilidades. Lobos, perros y leones son los primeros.



¡Ir a la carga en un mamut es de lo más divertido! Y si encima te cargas unos cuantos Udam a trompazos, ya ni te contamos. Eso sí, también puedes usar todo tu arsenal, si lo prefieres.

humanos, los Udam –bestias caníbales– y los Izila –brutales guerreros adoradores del fuego–, que pretenden exterminar a las tribus rivales sin miramientos. La vida en Oros es, así, un constante desafío y cada día puede ser el último. Si no te mata un Udam te comerá un oso.

Habilidades de cazador

Para sobrevivir en Oros no basta la fuerza bruta. Hay que ser inteligente y aprender a dominar herramientas y técnicas de combate. Así, Takkar maneja armas como garrotes, lanzas, hondas y arcos, que puede mejorar una vez desbloqueadas las habilidades necesarias. También puede explorar y atacar en sigilo, muy útil en ciertas misiones de rescate y que da experiencia extra al eliminar así enemigos en ciertas circunstancias. Pero, sobre todo, lo más llamativo de las habilidades de Takkar es la de domer bestias y convertirlas en sus compañeras. Hay 17 bestias básicas que domesticar, desde lobos a smilodontes, cada una con características únicas de sigilo, fuerza y velocidad. Además, podemos controlar un búho que nos da una perspectiva aérea de ciertas áreas que queramos explorar para identificar objetivos.

> “ Puedes domar y controlar distintas bestias, que te ayudan a cazar y combatir al enemigo ”

La utilidad de estas bestias está fuera de duda en un mundo como Oros. Podemos ordenar que ataquen a objetivos –humanos o animales–, lo que combinado con otras habilidades de Takkar, como la visión del cazador –para resaltar mágicamente, gracias a su esencia espiritual, personajes y objetos en el entorno–, nos dan ciertas ventajas.

Sobrevivir a Oros

Los peligros de Oros son múltiples, pero los Wenja se llegan a convertir en dominantes, gracias a ti, al conquistar paso a



¡A los enemigos más duros hay que atacarlos con todo! Udam e Izila se vuelven cada vez más duros y peligrosos, usan armaduras de hueso y sus armas son más dañinas. ¡No te cortes al atacar!



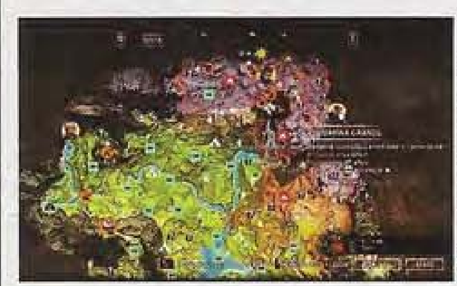
Si no hay muchos enemigos puedes ir de frente... pero no desprecies el sigilo. Cuando hay grupos de enemigos que eliminar, ir por detrás y acabar con ellos de uno en uno es mucho mejor.

CLAVES PARA LA SUPERVIVENCIA

Cazar, recolectar, pelear, domar... La vida de Takkar es dura, pero no muy complicada. Siguiendo estos pasos básicos tendrás asegurada la supervivencia en Oros.



No pares de recolectar recursos. Es conveniente que tanto en la bolsa como en los recursos de aldea estés siempre bien surtido. Nunca se sabe qué hará falta.



Elige bien tu siguiente misión. El propio mapa de Oros te marca en cada una su nivel de dificultad. Fíjate bien en el terreno, además, y evita las bestias más duras.



Desarrollar las habilidades de Takkar es básico. Además hay que hacerlo en todas las áreas. Piensa y reparte los puntos de experiencia con cabeza y equilibrio.



Al mejorar tus armas ten en cuenta que de algunas tienes distintas versiones. Quizá el garrote a dos manos te venga mejor contra según qué enemigos, por ejemplo...



Habla con los secundarios para que te encarguen misiones. Las recompensas y experiència son claves para desarrollar a Takkar y sus habilidades.

paso cada área. Como en otros juegos de la saga -y de otras, como «Assassin's Creed»-, la conquista de puntos estratégicos es clave -piras, campamentos, etc.- y extiende a los Wenja por Oros.

La esencia de «Far Cry» se ve, en fin, en cada momento de acción de «Primal», aunque al darse un cambio tan radical en la ambientación y en el contexto no es menos cierto que esta entrega de la saga es, quizá, la que menos variedad ofrece en su contenidos. Rescatados los secundarios y localizados los líderes de las tribus rivales, casi toda la acción es muy similar y reiterativa. Las misiones no ofrecen gran variedad, el entorno -salvo las zonas frías del norte- es bastante monótono y aun siendo muy divertido le falta chicha, la verdad.

La lógica ausencia de vehículos -aunque alguna bestia nos puede llevar- y de un guión algo más complejo hacen de «Far Cry Primal» la más original, pero la más floja entrega de la saga. **A.C.G.**

LA REFERENCIA



FAR CRY 4

Pese a ofrecer una ambientación diferente, moderna, y una localización tan exótica como el Himalaya, la acción es, en esencia, similar.

ALTERNATIVAS

TOM CLANCY'S THE DIVISION

Nota: 85 — MM 253

RISE OF THE TOMB RAIDER

Nota: 90 — MM 252

NUESTRA OPINIÓN

Viaja al pasado y salva a la tribu Wenja. Conviértete en un cazador prehistórico hace 12.000 años, domestica bestias salvajes y acaba con los enemigos de tu tribu, para sobrevivir y conquistar la tierra de Oros.

LO QUE NOS GUSTA

- El radical cambio de registro de la saga, pasando de una localización geográfica a una histórica.
- El esfuerzo en el realismo de la ambientación, incluyendo el desarrollo de un idioma propio.
- Libertad total de exploración, en un mundo plagado de peligros y desafíos, tanto salvajes como tribales.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Tremendamente repetitivo a partir de cierto momento cuando los secundarios se han encontrado.
- La ausencia de vehículos, habituales en la saga, obliga a abusar del viaje rápido para no perder tiempo.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

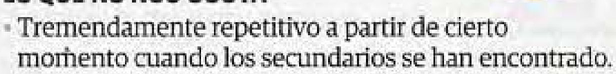
DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

La dura vida de nuestros antepasados hace más de 12.000 años no era fácil, aunque sobrevivir en Oros tampoco es un paseo. Lo mejor del mundo abierto de «Far Cry Primal» es la libertad que da para explorarlo todo con libertad absoluta y peligros a cada paso, aunque llegado a un punto apenas ofrece variedad, más que cambiar de bestia y poco más.



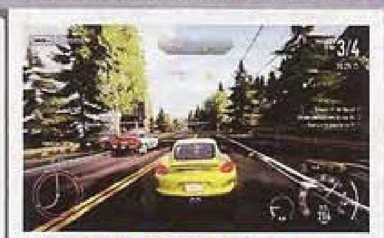


NEED FOR SPEED

La saga comienza de nuevo



LA REFERENCIA



NEED FOR SPEED RIVALS

El juego del gato y el ratón entre polis y corredores era la razón de ser de esta entrega.

ALTERNATIVAS

PROJECT CARS
Nota: 93 **MM 244**

DIRT RALLY
Nota: 86 **MM 251**

Tras la sequía en los dos últimos años de «NFS», los fans de la saga deseábamos ver qué se sacaba de la manga Ghost Games con su nuevo juego. La aparición unos meses atrás de la versión para consola parecía haber decepcionado algo, aunque casi todas las quejas parecían venir del apartado técnico –falta de soporte de volantes, limitación de fps, conexión permanente...–. En realidad, todo eso ha quedado solventado en la versión para PC de este reinicio de «Need for Speed» –bueno, la conexión permanente en realidad es más una ventaja que un defecto, pero sobre gustos...– que, en esencia, no aporta nada nuevo... No, tranquilo, no pienses que esto es algo negativo. Sí es cierto que todo lo que hay en este «Need for Speed» se ha visto ya en anteriores entregas de la saga. Lo bueno es que ahora se combina todo en un equilibrio total, pudiendo participar con total libertad en los desafíos existentes por todo el mundo de juego, con la única limitación del nivel de corredor –claro– y con el interesante aliciente de la participación, en este universo virtual de carreras ilegales, de nombres legendarios reales del mundillo.

Ventura Bay espera

En «Need for Speed» vuelve el vídeo con personajes reales. La historia nos mete en un submundo

> «NFS» se reinicia al combinar todos los apartados que han dominado entregas anteriores

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA




- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Ghost Games/Electronic Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** 3 **PVP rec:** 59,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.needforspeeed.com* Info sobre corredores, modos, etc.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Cinco (forajido, velocidad, estilo, tuneado, equipo)
- **Eventos:** 94
- **Coches:** 51
- **Mejoras:** Motor, pintura y diseño, ajustes de manejo
- **Multijugador:** Sí (conexión permanente en mundo de juego online; todos los desafíos)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 4130
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 750 Ti, Radeon HD 7850
- **Conexión:** ADSL (conexión permanente y activación Origin)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra



El mapa de Ventura Bay se divide en cinco grandes áreas en las que continuamente se nos ofrecen desafíos para competir.



¡Ojo, que la policía está siempre vigilante! A partir del nivel 10 de corredor, sobre todo, empezarán a acosarte a la que te vean.



Las mejoras de motor son fundamentales. Tranquilo, no hace falta ser experto, sólo fíjate en cómo suben las prestaciones.



La pasión por la velocidad vuelve con el nuevo «Need for Speed». Descubre las calles, desafíos y corredores de Ventura Bay y conviértete en una leyenda del volante frente a los mejores.



¿Siempre de noche? Pues sí. La ambientación nocturna domina el juego y es uno de los elementos clave. ¿Será para que Frostbite demuestre su potencial en reflejos e iluminación?...

de carreras ilegales en el que cinco nombres: Magnus Walker, Ken Block, Akira Nakai, Shinichi Morohoshi y el equipo Risky Devil se encuentran tras otros tantos modos de conducción que se encuentran en todas las competiciones y desafíos de la ciudad: velocidad, estilo, tuneado, forajido y equipo.

El mundo de Ventura Bay es una ciudad virtual, a medio camino entre L.A. y San Francisco, en el que siempre se compite de noche. Siempre. Y sus retorcidas calles, caminos, carreteras están repletas de desafíos para los amantes de todas las modalidades de «NFS». Es, sin duda, un juego completo, equilibrado y en el que es difícil aburrirse.

Sí es verdad que el inicio es algo flojo. Los desafíos no son nada del otro mundo. Pero a partir del nivel 10, con la poli cada vez más vigilante, el dominio sobre las mejoras de los coches, los mejores premios y la aparición de los desafíos de las cinco leyendas de las carreras ilegales, la cosa gana en emoción y en variedad.

El hecho de que se precise una conexión permanente al mundo de juego puede parecer un engorro, pero en realidad es una ventaja. La presencia de corredores reales a los que desafiar en todo momento y corriendo a la vez que tú por las calles –pudiendo provocar accidentes en medio de varios desafíos simultáneos– aporta realismo a la ambientación.

Técnicamente «Need for Speed» raya a gran altura, y el espíritu arcade que impregna al juego lo convierte en un título que los fans de la simulación apreciarán menos, pero los de la saga, más. No es nuevo, sí, pero es impecable. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

¿Quieres ser la nueva leyenda del volante en Ventura Bay? Viaja a la ciudad ficticia de Ventura Bay y participa en carreras ilegales y desafíos de estilo de conducción, para ser el mejor al volante.

LO QUE NOS GUSTA

- Recoge la esencia de los «NFS» de los últimos años y la depura en un juego que reúne lo mejor de la saga.
- El soporte de volante y cambio manual para los más puristas de los juegos de velocidad.
- La conexión permanente ofrece desafíos constantes con otros jugadores, además de la historia.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Las primeras horas son bastante sosas, con abuso de las secuencias de vídeo y desafíos simplones.
- En realidad no ofrece nada nuevo para los fans de la saga. Y el precio que tiene es una pasada.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

El nuevo «Need for Speed» no ofrece, realmente, nada que no se ha visto antes en la saga, pero su mérito está en coger todo eso, pulirlo, combinarlo y ofrecerlo en un mundo de juego en conexión permanente en que se juntan todos los estilos conocidos. No es revolucionario per se, pero asienta las bases de un reinicio de la saga de forma perfecta.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 11



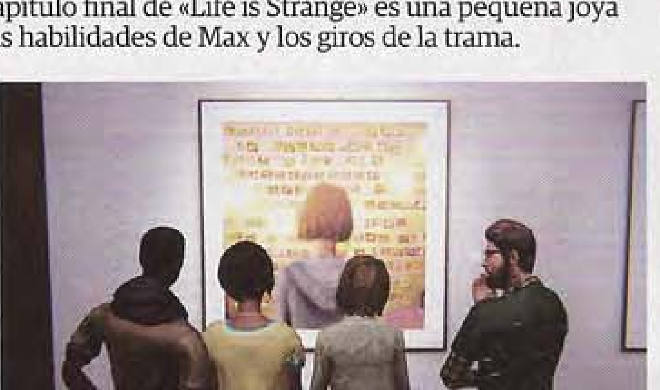
Max y Chloe están a punto de cerrar su historia. El capítulo final de «Life is Strange» es una pequeña joya de la narrativa, poniendo toda la carne en el asador con las habilidades de Max y los giros de la trama.



La mente de Max empieza a jugarle malas pasadas y su subconsciente saca todo a la luz.



El final está cerca, y la elección más grave de Max, también. ¿Cuál será tu decisión?



¡Max ha cumplido sus sueños! ¿O a lo mejor no todo es tan real como parece? ¿Cómo acabará esto?



Los giros de la trama son sorprendentes hasta el fin. Como algunos personajes, que te dejan epatado.

LIFE IS STRANGE EP. 5 POLARIZED



Un final a la altura y una edición de lujo



LA REFERENCIA

STASIS
Nota: 81 MM 248

GAME OF THRONES
Nota: 86 MM 245

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** DontNod/Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** 24.95 € (edición física)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.lifeisstrange.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Disco Duro:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** ATI o NVIDIA con 512 MB (no recomendado Intel HD Graphics)

Cuando hace unas semanas apareció el capítulo final de «Life is Strange» no pudimos esperar a devorarlo con fruición, disfrutando del último giro de tuerca de DontNod a la apasionante historia de Max y Chloe. Ahora que la edición en caja acaba de aparecer con subtítulos en castellano –algo que nos hemos perdido en las entregas digitales–, es motivo de doble celebración. Porque DontNod cierra la emotiva y fascinante aventura de Max de forma sensacional. No tanto por el final en sí –tranquilo, que no vamos a hacerte spoilers y, además, dependerá de tus decisiones, especialmente en el momento más grave y determinante– sino por cómo el estudio ha cogido todo lo que nos ha ido enseñando en capítulos precedentes –las habilidades de Max, los personajes, los giros de la trama, las elecciones hechas– le ha dado un empujón tremendo hacia arriba y ha diseñado una narrativa impactante y una acción desafiante para poner en nuestras manos el momento cumbre de la historia. Max debe elegir y debe hacerlo con todas las consecuencias. Alguien, siempre, perderá en esta elección. Quien sea es algo que depende de nosotros. Y eso es... estremecedor.

Más cambios temporales que nunca

«Polarized» –título perfecto para el último capítulo del juego– recoge momentos y secuencias conocidas de capítulos anteriores, preo las presenta de forma diferente. La narración va fluyendo de forma perfecta según las elecciones hechas con anterioridad que, ahora, van mostrando todas sus consecuencias de forma global. Y algunas no serán bonitas, ve asumiéndolo. Pero personajes, trama, interacción, decisiones y diálogos son excelentes en el colofón de la aventura. Un juegazo de principio a fin, en suma.

Y, como decíamos, ahora puedes conseguir todo «Life is Strange» en la edición física que incluye no sólo todos los capítulos, por fin traducidos a nuestro idioma, sino que viene acompañada con la excelente banda sonora –uno de los puntales del juego–, comentarios de los directores y un libro de arte. Si te gusta la aventura, no te la puedes perder. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

El lanzamiento de la edición en caja de «Life is Strange» al completo redondea la aparición del último capítulo en formato online. Un conjunto espectacular y un capítulo final impresionante.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 83 METACRITIC MEDIOS LA NOTA ND



¿**Alucinaciones? ¿Sensación de ser observado? ¿De estar atrapado?** ¡Bienvenido a la habitación 279! En «The Guest» debemos encontrar la solución a través de complejos puzles para salir de esta peculiar jaula.



El diseño de los puzles es excelente. Olvídate de resolverlos a través del método de prueba y error.





Algunos lemas y consignas se repiten, como lo que parece ser parte de... ¿un adoctrinamiento?



En la habitación 279 nada es lo que parece. Hasta algunos mensajes dicen que no es una habitación...



Algunas secuencias, de tono onírico, contribuyen a potenciar la sensación de confusión del personaje.

THE GUEST



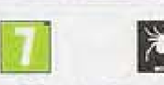
¿Por qué no puedes salir de la habitación?

LA REFERENCIA

AGATHA CHRISTIE THE ABC...
Nota: 81 **MM 252**

STASIS
Nota: 81 **MM 248**

FICHA TÉCNICA





- **Género:** Aventura/Puzles
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Team Gotham/505 Games
- **Distribuidor:** 505 Games
- **Nº de DVDs:** Descarga Digital
- **PVP rec:** 9,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.theguestgame.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo E6750 2.66 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 9600 GT, Radeon 4800

En la ópera prima de Team Gotham, el estudio indie madrileño responsable de «The Guest», se nota la pasión. La pasión puesta en la creación de un título que aúna exploración, aventura y puzles en un entorno cerrado, opresivo y angustioso, donde la estupenda banda sonora y las múltiples pistas, distribuidas a modo de retazos de una historia que es el gran puzle en sí, junto a un diseño majestuoso de los puzles, se unen para producir una sinergia perfecta y atraparte, como al protagonista de la historia, en una situación tan enigmática como fascinante.

El protagonista, el doctor Evgueni Leonov, despierta en la habituación 279 del hotel Oak Wood de Belmont, Massachussets. Es el 25 de octubre de 1986, Leonov ha acudido a un simposio desde Volvogrado y, por alguna extraña razón, no puede salir de la habitación. No recuerda, en realidad, cómo ha llegado allí, qué está pasando, porqué todo lo que le rodea es extraño y misterioso y, sobre todo, no sabe qué hacer para salir. Voces extrañas en el teléfono, mensajes escritos en papel que le indican que aquello no es lo que parece y objetos que parecen formar puzles tremendamente complejos le rodean. Si logra unir todas las piezas de ese gran puzle que es la habitación 279 todo quedará desvelado y Evgueni... ¿podrá salir?

¿Quién juega con quién?

Durante las tres horas –de media– que te lleva salir de la habitación juntando todas las piezas de la historia y resolviendo los magníficos puzles –la lógica impera, no busques soluciones en plan prueba y error– te ves rodeado por multitu de referencias que indican las fuentes de las que Team Gotham ha bebido para crear «The Guest». Y no son pocas. La aparición del nombre Dharma será clave para los fans de "Perdidos". Las consignas que aparecen en algunos objetos y lugares nos llevarán al mundo submarino de Rapture y «BioShock», y hay otras que, seguro, se nos escapan. Pero pese a su corta duración, «The Guest» es un magnífico ejercicio de diseño y ejecución técnica, donde el uso de la luz, la música, la narración y los puzles nos ofrecen un desafío absorbente y fascinante. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

A «The Guest» sólo se le puede echar en cara su duración. Quizá se podría haber doblado, pero lo importante es que se trata de un juego de puzles y exploración sensacional y muy recomendable.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 77 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 71

OPORTUNIDADES



CIVILIZATION: BEYOND EARTH

Los amantes de la más prestigiosa estrategia por turnos tienen una estupenda y asequible oportunidad de explorar la galaxia y establecer una próspera colonia humana. «Civilization: Beyond Earth» está disponible en tiendas Game por 19,95 €.



STAR WARS: BATTLEFRONT

Si la interpretación que hizo DICE de Star Wars este otoño te pareció demasiado cara, quizá ahora te sumes a la contienda de sus batallas multijugador. El juego está disponible en tiendas por 20 € pudiendo conseguirse por 39,95 y hasta 36,95 €. Pase de temporada, aparte, claro.



PES 2016

Estamos en el punto álgido de la temporada, pero si quieres vivirla en tu PC, la última entrega del popular simulador de fútbol de Konami se puede adquirir por 19,95 €, lo que supone una rebaja de unos 30 € con respecto al precio de lanzamiento de esta entrega.



FOOTBALL MANAGER 2016

Si tu equipo está en una situación comprometida este año, poco se puede hacer ya. Pero en tu PC, la cosa está en tus manos. Ponte al mando en el mánager de SEGA, el más riguroso, y a ver qué pasa. Ahora cuesta 51,95 € en Game, unos eurillos menos.



COMPANY OF HEROES 2
PLATINUM EDITION
Estrategia de guerra total

Durante años, antes de empezar a apagarse, Relic mantuvo «Company of Heroes» en la cumbre de la estrategia bélica, con brillante diseño y miles de aficionados combatiendo incansablemente en escaramuzas online. Una década después, la segunda entrega está en esa misma situación. A lo largo de tres años y tras haber sido ampliado con varias expansiones, el juego, muy lejos de la actualidad, se mantiene vivo. Y es que, cuando estalla un combate y envías a tus tanques, es difícil parar.



Recopilación completa



La nueva edición de «Company Of Heroes 2» reúne el juego y todas sus expansiones: «The Western Front Armies», «Ardennes Assault» y «The British Forces», además de incorporar el código para obtener un nuevo extra. Como general de una división del Ejército Rojo o al mando de las fuerzas aliadas, la recreación de los distintos frentes de la Segunda Guerra Mundial es soberbia. A más largo plazo, el programa de desarrollo de habilidades otorga más profundidad... Y después, ¡tienes un multijugador brutal!





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Estrategia
- **PVP Rec:** 34,99€
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 221 (Julio 2013)
- **Estudio/compañía:** Relic Entertainment / SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 4
- **Lanzamiento:** 29 de Marzo
- **WEB:** *www.companyofheroes.com*

18

LA NUEVA NOTA

«Company of Heroes 2», con sus expansiones, sigue siendo uno de los referentes en el panorama de la estrategia en tiempo real, con una jugabilidad emocionante, amplitud táctica y espectacularidad.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 20 METACRITIC MEDIOS LA NOTA 80

PROJECT CARS GAME OF THE YEAR EDITION

Un clásico moderno del motor







Esperado como el gran renovador del género de la velocidad, «Project C.A.R.S.», fue retrasado varias veces casi a última hora. Pero las expectativas y la confianza de los que conocían el proyecto se mantuvo activo y, finalmente, arrancó el año pasado sin decepcionar a nadie. Cualquier jugador, neófito o experto coincide en que es un juego, divertido y abierto, con una calidad que, en su clase, no ha sido superada. Si bien, cabe decir que, como simulador, está orientado especialmente a los apasionados de la competición más exigentes con el realismo total.

Retos a tu elección

La Game of the Year Edition de «Project C.A.R.S.» es una ocasión espléndida para ponerse al volante y lanzarse a las carreras. El juego ha incorporad 50 coches más (125 en total), 4 nuevas pistas (35 escenarios) y centenares de detalles y mejoras con respecto a la versión de hace un año. Además, la edición añade, como elementos distintovos, el circuito Nürburgring y los dos bólidos Pagani presentados en el salón de Ginebra.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Velocidad
- **PVP Rec:** 59,90 € (por confirmar)
- **Idioma:** Castellano (textos y manual) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 244 (Junio 2015)
- **Estudio/compañía:** Slightly Mad Studios / Bandai Namco
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** 1 **Lanzam.:** 31 de Mayo
- **WEB:** *www.projectcarsgame.com*

3

LA NUEVA NOTA

Realista y complejo, pero abierto y accesible a la vez, «Project C.A.R.S.» es el juego de carreras más realista y afinado del momento. Su evolución y el contenido aumentado de la edición lo hacen imprescindible.



LA NOTA 93

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 70 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 83

DEAD ISLAND DEFINITIVE COLLECTION

¡De vacaciones con los zombis!

Hasta que llegue por fin «Dead Island 2» –habiendo superado no pocas vicisitudes– la experiencia con zombis más emocionante y terrorífica es la del juego original de Techland y su continuación titulada «Riptide». Ambos juegos ofrecen una acción brutal que resulta aún más impactante en contraste con un entorno paradisíaco. Los «Dead Island» no son juegos para todas las sensibilidades pero los que son fans lo aprecian incondicionalmente. ¿Te cuentas entre ellos y te has perdido algún contenido? Entonces la «Definitive Collection» te va a encantar. ¡Juegos renovados y al completo!





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 39,99 €
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 201 (Noviembre 2011)
- **Estudio/compañía:** Techland / Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** 31 de Mayo 2016
- **WEB:** *www.deadislandgame.com*

18

LA NUEVA NOTA

Brutal, sangriento, inmisericorde... Si quieres acabar con la agonía de los zombis, esta colección de «Dead Island» reúne todos los DLC y se moderniza con una remasterización de su motor gráfico.

LA NOTA 87

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 68 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 80

SERIES CLÁSICAS

AVANCE	
Gas Guzzlers Extreme	19,95 €
BADLAND GAMES	
Crimes & Punisments - Sherlock Holmes	29,95 €
Motorclycle Club	29,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	24,95 €
Parzer Tactics HD	24,95 €
BANDAI NAMCO	
Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	29,95 €
Enemy Front	9,95 €
Grid Autosport Black (Limited Edition)	19,95 €
Lords of the Fallen	19,95 €
The Banner Saga	4,95 €
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	9,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	7,95 €
Dead Space 2	9,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect 3	9,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed - Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogía Crysis	39,95 €
Trilogía Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €
FX INTERACTIVE	
Drive Simulators 2015	19,95 €
Flight Simulators 2015	19,95 €
History Empires Anthology	9,95 €
La Colección de Simuladores 2015	19,95 €
La Conquista de América (Pack)	14,95 €
Master of Games Anthology Deluxe (Pack)	14,95 €
KOCH MEDIA	
Dead Island Double Pack	9,95 €
Escape Dead Island	19,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	19,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Ryse - Son of Rome	14,95 €
Sacred 3	29,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	19,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	14,95 €
The Evil Within	29,95 €
Wildstar	4,05 €
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2015	19,95 €
MERIDIEM GAMES	
Divinity Original Sin	34,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Omerta Gold Edition	4,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €
MICROSOFT	
Alan Wake's American Nightmare	8,95 €
SEGA	
Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2015	19,95 €
NBA 2K15	19,95 €
UBISOFT	
Assassin's Creed III - Special Edition	196,99 €
Assassin's Creed Unity - Special Edition	39,99 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	24,95 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew	29,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs - Special Edition	29,95 €
WARNER BROS.	
La Tierra Media - Sombras de Mordor	24,95 €
Mad Max	3 €

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
2. LOS SIMS 4 ¡A TRABAJAR! (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. FAR CRY PRIMAL (18) ■ Acción ■ Ubisoft
4. DIABLO III (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
5. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
6. XCOM 2 (18) ■ Estrategia ■ 2K games / Take 2
7. STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID (16) ■ Estrategia ■ Activision Blizzard
8. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (16) ■ MMO ■ Activision Blizzard
9. LOS SIMS 4 ¿QUEDAMOS? (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
10. GRAND THEFT AUTO V (18) ■ Acción ■ Take 2

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a Febrero de 2016.

U.K.

1. FALLOUT 4 (FRANCHISE BOOK/BSO) (18) ■ Acción/Rol ■ Bethesda
2. THE SIMS 4 GET TOGETHER (12) ■ Simulación ■ EA
3. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) ■ Simulación ■ EA
4. OVERWATCH COLLECTOR'S EDITION (12) ■ Acción ■ Activision Blizzard
5. PLANTS VS ZOMBIES GW 2 (7) ■ Acción ■ Electronic Arts
6. FOOTBALL MANAGER 2016 (3) ■ Estrategia ■ SEGA
7. OVERWATCH ORIGINS EDITION (12) ■ Acción ■ Activision Blizzard
8. COMMAND & CONQUER ULTIMATE ED. (16) ■ Estrategia ■ Electronic Arts
9. WORLD OF WRACRAFT LEGION COL. ED. (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
10. THE WITCHER 2 WILD HUNT (18) ■ Rol/Acción ■ Namco Bandai

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de Marzo de 2016.

U.S.A

1. TOM CLANCY'S THE DIVISION ■ Acción ■ Ubisoft
2. TOM CLANCY'S THE DIVISION (DESCARGA) ■ Acción ■ Ubisoft
3. OVERWATCH ORIGINS EDITION ■ Acción ■ Activision Blizzard
4. WORLD OF WARCRAFT LEGION COL. ED. ■ MMO ■ Activision Blizzard
5. SID MEIER'S CIV V COMPLETE EDITION ■ Estrategia ■ 2K Games
6. CALL OF DUTY BLACK OPS III ■ Acción ■ Activision Blizzard
7. XCOM ENEMY UNKNOWN COMPLETE ED. ■ Estrategia ■ 2K Games
8. RESISTANCE AVALON ■ Estrategia ■ Indie Boards & Cards
9. TOM CLANCY'S THE DIVISION (GOLD ED.) ■ Acción ■ Ubisoft
10. THE SIMS 4 GET TO WORK ■ Simulación ■ EA

* Datos elaborados por Amazon.com de a la 2ª semana de Marzo de 2016.

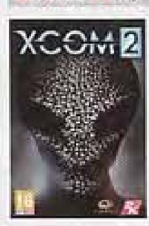
RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 XCOM 2



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES ■ TAKE 2 ■ 49,99 €



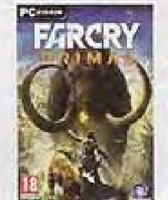
El regreso de la guerra alien nos ha traído un juego tan impresionante como esperábamos. La renovación es total en enemigos, opciones tácticas, personalización, herramientas...

■ COMENTADO EN MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 90

3 FAR CRY PRIMAL



■ ACCIÓN ■ UBISOFT MONTREAL / UBISOFT ■ UBISOFT ■ 59,99 €



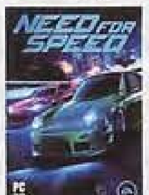
La serie «Far Cry» viaja en el tiempo para llevarnos a la prehistoria y servirnos la más salvaje de las experiencias en mundos abiertos. Es divertido, aunque algo limitado para la saga.

■ COMENTADO EN MM 253 ■ PUNTUACIÓN: 81

4 NEED FOR SPEED



■ VELOCIDAD ■ GHOST GAMES / EA ■ ELECTRONIC ARTS ■ 59,99 €



El reinicio de la saga más veterana del momento en juegos de velocidad nos ofrece un montón de desafíos en cinco variantes, para poner a prueba nuestra habilidad al volante.

■ COMENTADO EN MM 253 ■ PUNTUACIÓN: 82

9 THE WITCHER 3 WILD HUNT



■ ROL / ACCIÓN / AVENTURA ■ CD PROJEKT RED ■ BANDAI NAMCO ■ 59,99 €



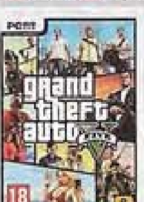
El JDR más deseado es todo lo que esperábamos y mucho más. «The Witcher 3» es una obra maestra y un juegazo imprescindible. No te lo pierdas si eres fan del género.

■ COMENTADO EN MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 98

10 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

11 CIVILIZATION BEYOND EARTH



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K ■ TAKE 2 ■ 49,99 €

Firaxis y Sid Meier se han vuelto a sacar de la mano un juegazo, capaz de mejorar y renovar la fórmula de «Civilization». Un cambio para mejor, que aporta innovación y diversión.

■ COMENTADO EN MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 96

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

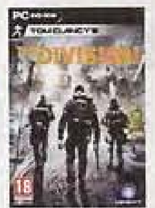
Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 TOM CLANCY'S THE DIVISION



ACCIÓN / ROL ■ MASSIVE / UBISOFT
■ UBISOFT ■ 59,99 €



Salvar la ciudad de Nueva York parece una tarea digan de un héroe. Seguro que puedes, pero además es posible usar la ayuda de varios amigos para conseguirlo. E, incluso, convertirte en uno de los malos y dedicarte a acabar con otros jugadores. Un juego espectacular gráficamente y en diversión.

■ COMENTADO EN MM 253 ■ PUNTUACIÓN: 86



5 RISE OF THE TOMB RAIDER



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ C. DYNAMICS / EIDOS / SQUARE ENIX
■ KOCH MEDIA ■ 49,95 €



Impresionante regreso de Lara Croft en un juegazo espectacular en todos los apartados: gráficos, acción, escenarios, historia... Si te gustan la acción y la saga, es un juego imprescindible.

■ COMENTADO EN MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 90

6 FALLOUT 4



■ ROL/ACCIÓN ■ BETHESDA GAME STUDIOS
■ KOCH MEDIA ■ 59,95 €



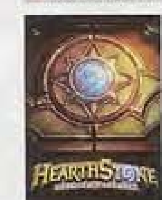
Uno de los juegos más esperados del año se ha convertido también en uno de los mejores. Bethesda nos vuelve a llevar al futuro postapocalíptico para descubrir una obra maestra.

■ COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 94

7 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

8 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €



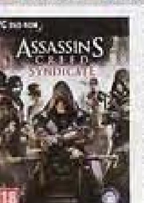
La trilogía de Blizzard se cierra a lo grande con uno de los mejores juegos de estrategia que puedas encontrar para PC. «StarCraft Legacy of the Void» es un imprescindible total.

■ COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 92

12 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ UBISOFT QUEBEC
■ UBISOFT ■ 59,95 €



Los gemelos Frye constituyen un perfecto tándem para la acción de uno de los juegos de la saga «Assassin's Creed» más logrados en la trama, jugabilidad y opciones.

■ COMENTADO EN MM 250 ■ PUNTUACIÓN: 90

13 MGS V THE PHANTOM PAIN



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ KOJIMA PRODUCTIONS
■ KONAMI ■ 59,95 €



La última aventura de Snake -quizá la última de verdad- se convierte en un prodigio de rejugabilidad y con un diseño espectacular en su mundo abierto. Una pasada de juego que debes probar.

■ COMENTADO EN MM 247 ■ PUNTUACIÓN: 90

14 JUST CAUSE 3



■ ACCIÓN ■ AVALANCHE STUDIOS
■ KOCH MEDIA ■ 49,99 €



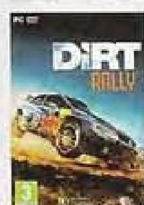
Explosiones y desparrame en un enorme mundo abierto en el que tu gancho y tus armas lo pueden lograr casi todo. Si quieres acción desenfrenada, divertida y de alta intensidad, es tu juego.

■ COMENTADO EN MM 250 ■ PUNTUACIÓN: 81

15 DIRT RALLY



■ VELOCIDAD / SIMULACIÓN ■ CODEMASTERS
■ CODEMASTERS ■ 49,99 €



Codemasters vuelve por sus fueros con el regreso al estilo del clásico «Colin McRae» que creó escuela en el género de la velocidad. «DiRT Rally» es mucho más que un digno heredero.

■ COMENTADO EN MM 251 ■ PUNTUACIÓN: 86

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 9,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 39,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

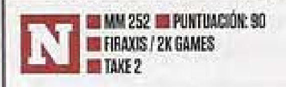
ESTRATEGIA

No nos extraña en absoluto que «XCOM 2» haya conseguido auparse a lo más alto de la lista nada más salir. Eran muchos fans los que esperaban el regreso de la saga de Firaxis.

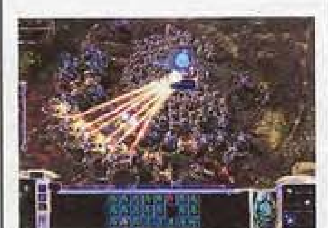


1 XCOM 2

40% de las votaciones



N — MM 252 · PUNTUACIÓN: 90 · FIRAXIS / 2K GAMES · TAKE 2

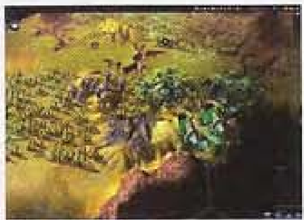


2 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

32% de las votaciones



MM 249 · PUNTUACIÓN: 92 · BLIZZARD · ACTIVISION / BLIZZARD



3 CIVILIZATION V BEYOND EARTH

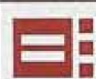
14% de las votaciones



MM 237 · PUNTUACIÓN: 96 · FIRAXIS / 2K GAMES · TAKE 2

4 HEARTHSTONE

9% de las votaciones



MM 230 · PUNTUACIÓN: 98 · BLIZZARD · ACTIVISION BLIZZARD

5 XCOM ENEMY WITHIN

5% de las votaciones



MM 226 · PUNTUACIÓN: 96 · FIRAXIS / 2K GAMES · TAKE 2

ACCIÓN

Otro género que ha estado de lo más revuelto en las últimas semanas ha sido la acción, cuya lista de los más destacados ha experimentado notables cambios, incluyendo al líder de la misma.



1 RISE OF THE TOMB RAIDER

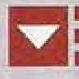
45% de las votaciones

N — MM 252 · PUNTUACIÓN: 90 · EIDOS / SQUARE ENIX · KOCH MEDIA



2 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

30% de las votaciones



MM 250 · PUNTUACIÓN: 90 · UBISOFT QUEBEC / UBISOFT · UBISOFT



3 GRAND THEFT AUTO V

15% de las votaciones



MM 243 · PUNTUACIÓN: 98 · ROCKSTAR · TAKE 2

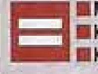
4 STREET FIGHTER V

6% de las votaciones

N — MM 252 · PUNTUACIÓN: 65 · CAPCOM · KOCH MEDIA

5 MGS V THE PHANTOM PAIN

4% de las votaciones



MM 247 · PUNTUACIÓN: 90 · KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI · KONAMI

AVENTURA

El lanzamiento de la versión física de «Life is Strange» ha surtido efecto, aunque con más retraso del imaginable. El caso es que la fabulosa historia de DontNod se coloca en lo más alto.



1 LIFE IS STRANGE

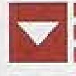
44% de las votaciones

N — MM 253 · PUNTUACIÓN: 89 · DONTNOD / SQUARE ENIX · KOCH MEDIA

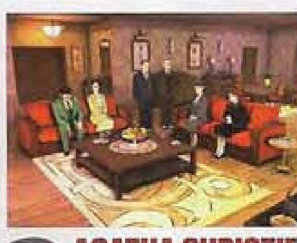


2 STASIS

24% de las votaciones



MM 248 · PUNTUACIÓN: 81 · THE BROTHERHOOD/DAEDALIC · MERIDIEM



3 AGATHA CHRISTIE THE ABC MURDERS

22% de las votaciones



N — MM 252 · PUNTUACIÓN: 81 · ARTEFACTS STUDIOS / MICROÏDS · MERIDIEM

4 DEAD SYNCHRONICITY

6% de las votaciones

MM 244 · PUNTUACIÓN: 88 · FICTIORAMA / DAEDALIC · MERIDIEM

5 RESIDENT EVIL 0 HD REMASTER

4% de las votaciones



MM 251 · PUNTUACIÓN: 82 · CAPCOM · KOCH MEDIA

ROL

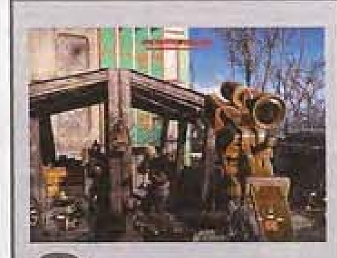
No, no hay nuevos juegos en la lista, pero la cosa ha estado animada. Las votaciones han dado un vuelco a las posiciones y volvemos a tener a Geralt en lo más alto, seguido por «Fallout 4».



1 THE WITCHER 3 WILD HUNT

39% de las votaciones

MM 244 · PUNTUACIÓN: 98 · CD PROJECT RED · BANDAI NAMCO



2 FALLOUT 4

34 % de las votaciones

MM 249 · PUNTUACIÓN: 94 · BETHESDA GAME STUDIOS / BETHESDA · KOCH MEDIA



3 PILLARS OF ETERNITY

28% de las votaciones

MM 243 · PUNTUACIÓN: 94 · OBSIDIAN / PARADOX · MERIDIEM

4 DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

6% de las votaciones



MM 251 · PUNTUACIÓN: 88 · CAPCOM · KOCH MEDIA

5 DRAGON AGE INQUISITION

3% de las votaciones

MM 239 · PUNTUACIÓN: 94 · BIOWARE /EA · EA

VELOCIDAD

Parecía que la llegada de nuevos títulos iba a mover algo más las posiciones, pero nos encontramos en la misma situación que el mes pasado, con toda la lista manteniendo distancias y posiciones.



1 PROJECT CARS

38% de las votaciones

MM 244 · PUNTUACIÓN: 93 · SLIGHTLY STUDIOS · NAMCO BANDAI



2 DIRT RALLY

30% de las votaciones

MM 251 · PUNTUACIÓN: 86 · CODEMASTERS · CODEMASTERS



3 GRID AUTOSPORT

21% de las votaciones

MM 235 · PUNTUACIÓN: 96 · CODEMASTERS · NAMCO BANDAI

4 F1 2013

10% de las votaciones

MM 225 · PUNTUACIÓN: 96 · CODEMASTERS · NAMCO BANDAI

5 F1 2014

1% de las votaciones

MM 237 · PUNTUACIÓN: [illegible] · CODEMASTERS · NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

Otro género que permanece inalterado en las últimas semanas es la simulación. La exploración espacial sigue siendo la preferida de todos vosotros y «Los Sims» le siguen de cerca.



1 ELITE: DANGEROUS

37% de las votaciones

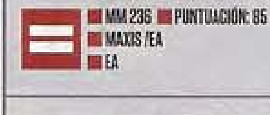


- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS

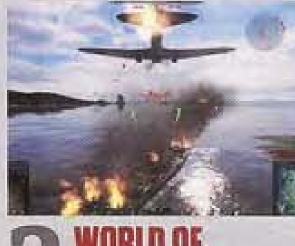


2 LOS SIMS 4

32% de las votaciones

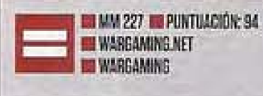


- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA



3 WORLD OF WARPLANES

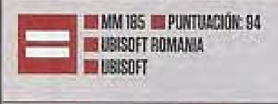
21% de las votaciones



- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING

4 SILENT HUNTER 5

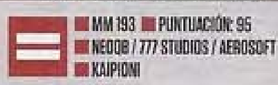
7% de las votaciones



- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT

5 MICROSOFT FLIGHT

3% de las votaciones



- MM 193 ■ PUNTUACIÓN: 95
- NEOQB / 777 STUDIOS / AEROSOFT
- KAIPIONI

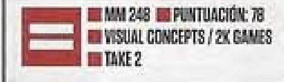
DEPORTIVOS

Como no podías ser de otra manera, la liga más espectacular de baloncesto del mundo continúa liderando la lista de los juegos deportivos. ¿Veremos algún cambio en breve?



1 NBA 2K16

33% de las votaciones

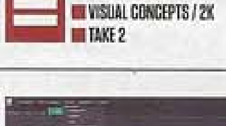


- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



2 NBA 2K15

30% de las votaciones



- MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 94
- VISUAL CONCEPTS / 2K
- TAKE 2



3 FOOTBALL MANAGER 2015

24% de las votaciones



- MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 92
- SPORTS INTERACTIVE / SEGA
- KOCH MEDIA

4 FIFA 15

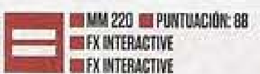
10% de las votaciones



- MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 92
- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

5 FX FÚTBOL

3% de las votaciones



- MM 220 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FX INTERACTIVE
- FX INTERACTIVE

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
38% de las votaciones	35% de las votaciones	27% de las votaciones
■ COMENTADO EN MM 131	■ COMENTADO EN MM 37	■ COMENTADO EN MM 42
■ PUNTUACIÓN: 96	■ PUNTUACIÓN: 91	■ PUNTUACIÓN: 92
■ FIRAXIS	■ ENSEMBLE STUDIOS	■ PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
41% de las votaciones	29% de las votaciones	20% de las votaciones
■ COMENTADO EN MM 119	■ COMENTADO EN MM 80	■ COMENTADO EN MM 156
■ PUNTUACIÓN: 98	■ PUNTUACIÓN: 86	■ PUNTUACIÓN: 98
■ VALVE	■ REMEDY ENTERTAINMENT	■ CRYTEK

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
39% de las votaciones	33% de las votaciones	28% de las votaciones
■ COMENTADO EN MM 47	■ COMENTADO EN MM 42	■ COMENTADO EN MM 139
■ PUNTUACIÓN: 92	■ PUNTUACIÓN: 85	■ PUNTUACIÓN: 90
■ LUCASARTS	■ LUCASARTS	■ FUNCOM

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
45% de las votaciones	30% de las votaciones	25% de las votaciones
■ COMENTADO EN MM 135	■ COMENTADO EN MM 50	■ COMENTADO EN MM 63
■ PUNTUACIÓN: 95	■ PUNTUACIÓN: 91	■ PUNTUACIÓN: 97
■ BETHESDA SOFTWORKS	■ BIOWARE	■ ORIGIN

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
40% de las votaciones	34% de las votaciones	26% de las votaciones
■ COMENTADO EN MM 147	■ COMENTADO EN MM 133	■ COMENTADO EN MM 87
■ PUNTUACIÓN: 96	■ PUNTUACIÓN: 95	■ PUNTUACIÓN: 90
■ EDEN GAMES	■ CODEMASTERS	■ MICROPROSE

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
39% de las votaciones	36% de las votaciones	25% de las votaciones
■ COMENTADO EN MM 148	■ COMENTADO EN MM 83	■ COMENTADO EN MM 108
■ PUNTUACIÓN: 94	■ PUNTUACIÓN: 90	■ PUNTUACIÓN: 90
■ UBISOFT / UBISOFT	■ 1C / MADDOX GAMES	■ EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
40% de las votaciones	31% de las votaciones	29% de las votaciones
■ COMENTADO EN MM 88	■ COMENTADO EN MM 62	■ COMENTADO EN MM 66
■ PUNTUACIÓN: 92	■ PUNTUACIÓN: 95	■ PUNTUACIÓN: 86
■ SEGA	■ SENSIBLE SOFTWARE	■ DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

GAME

Selección GAME Premium PC

Tablet Primux Up 10,6" IPS Quad Core 16Gb

Una pantalla enorme para una tablet de calidad y prestaciones como no imaginas... ¡por menos de 100 euros!

99,95 €



› CARACTERÍSTICAS:

- Pantalla de 10,6" capacitiva multitáctil de 1366x768.
- Memoria RAM de 1GB.
- Procesador A33 Cortex A7 Quad Core de 1,3Ghz.
- Memoria interna de 16GB, ampliables mediante tarjeta MicroSD hasta 32GB.
- Batería de litio de 5000 mAh.
- Cámara trasera de 2Mpx, frontal de 0,3Mpx.
- Sistema operativo Android 4.4 KitKat.
- Conectividad: BT, WiFi

Smartphone Primux Evo 5" Octa Core 2Gb+16Gb 13Mpx 4G Dark Blue

El Smartphone Primux Evo es el primer móvil de Primux con Full HD en 5" para que puedas ver con la mayor calidad tus películas o series en cualquier lado.



199,95 €

› CARACTERÍSTICAS:

- Procesador Qualcomm Snapdragon 615 MSM8939 Octa-core 64bit 1,5GHz.
- Memoria RAM de 2GB.
- Pantalla IPS Full lamination OGS de 5" 1920x1080 OGS
- Resolución FULL HD 1080x1920px SHARP 95% NTSC con cristal Dragontrail, nano recubierto antihuellas.
- Sistema operativo Android OS 5.0 Lollipop
- Cámara trasera de 13Mpx Isocell Samsung, Auto Focus, Flash LED.
- Cámara frontal de 8Mpx Samsung.
- Conexión hasta 4G y Bluetooth 4.0.
- Almacenamiento interno de 16Gb, ampliables con MicroSD de hasta 128Gb.
- Batería de litio de 3050mAh/3.7V.
- Tamaño: 139.8x69.6x8.9mm.
- Peso: 130g (incluyendo batería).

Gamepad Thrustmaster Dual Analog 4 PC

Thrustmaster te trae el mando que esperabas, para darle un poco de descanso a tu teclado. ¡Y a un precio realmente increíble!

› CARACTERÍSTICAS:

- Nueva forma ergonómica similar al mando de Xbox 360.
- 2 mini-sticks con textura de goma y 12 botones de acción digitales.
- Mayor agarre gracias a su zona trasera con textura.
- Conexión USB "Plug & Play".

19,95 €



Consigue estos productos a través de 

Consulta www.game.es/CYR para más información

Ratón MadCatz R.A.T. 1 Negro 3.500 dpi

¿Habrías imaginado un ratón gaming modular para personalizarlo como quieras? ¡Pues aquí lo tienes!

29,95 €



› CARACTERÍSTICAS:

- Diseño sin precedentes. Estructura modular de tres piezas.
- Personalización absoluta. Apto zurdos o diestros. Formado por tres piezas modulares: un chasis sólido pero de peso ultra-ligero, un módulo de sensor intercambiable y un soporte de muñeca.
- Con su sensor óptico PIXART de 3500dpi y la posibilidad de intercambiarlo en el futuro por uno de mayor sensibilidad.
- Gracias a su peso de tan sólo 50 gramos (sin cable) y a su estructura desmontable, el R.A.T. 1 es el ratón perfecto para transportarlo a cualquier lado.

› ESPECIFICACIONES:

- Rango de DPI: 250 - 3500.
- Cable de 1.8 metros de longitud.
- 6 botones programables.
- Peso: 50 gramos (sin cable).
- Requiere Windows 7 o superior.



Auricular Batman vs Superman PS3/PS4/X360/PC

Para los que esperan impacientes la nueva película "Batman vs Superman", nada mejor que unos auriculares que muestran toda su pasión.

39,95 €

Ratón Gaming GXT111 Trust

Si quieres jugar con la máxima precisión, nada como el GXT111 de Trust, con hasta 2500 dpi de respuesta.

24,95 €

› CARACTERÍSTICAS:

- Botón óptico con selección de velocidad (900-2500dpi).
- 7 botones incluyendo uno de disparo doble.
- Zonas laterales de goma para agarre más firme.
- Iluminación en cuatro colores diferentes.
- Cable trenzado para lograr un menos preso de arrastre.



micromanía

¡Lo hemos probado!

TABLET PRIMUX UP 10,6" IPS QUAD CORE 16GB

Si estabas buscando una tablet que te permitiera hacer de todo por muy poco dinero, Primux te presenta un modelo con una pantalla de gran tamaño, S.O. Android 4.4. KitKat y todas las prestaciones que necesitas a un precio imbatible. ¡Tienes que verla!

SMARTPHONE PRIMUX EVO 5" OCTA CORE 2GB+16GB 13MPX 4G DARK BLUE

El Primux Evo de 5" te permitirá disfrutar de la mejor calidad de imagen en películas y series gracias a su pantalla Full HD. Su enorme potencia, además, es perfecta para usar todo tipo de apps y juegos con un perfecto rendimiento. Un smartphone impresionante.

GAMEPAD THRUSTMASTER DUAL ANALOG 4 PC

Seguro que has pensado en darle un descanso al teclado y hacerte con el mejor pad para esos juegos de lucha y acción que tanto te gustan. Pues no busques más, porque el Dual Analog 4 de Thustmaster es la elección perfecta si quieres un buen pad a un precio increíble.

RATÓN MADCATZ R.A.T. 1 NEGRO 3.500 DPI

¿Máxima personalización? Sin duda, eso es lo que te da el R.A.T. 1 de MadCatz, un ratón realmente único diseñado con módulos para conseguir una adaptación total a cualquier jugador. Está pensado para jugadores profesionales y es ligero como una pluma. ¡Genial!

AURICULAR BATMAN VS SUPERMAN PS3/PS4/X360/PC

Si eres fan de los héroes de DC seguro que ya has visto la nueva película "Batman vs Superman". Y seguro que si, además, necesitas unos buenos auriculares para tu consola o PC, no vas a poder pasar sin estos que puedes encontrar en GAME. ¡Impresionantes!

RATÓN GAMING GXT111 TRUST

Siete botones deberían bastar a cualquier jugador para tener en un ratón todo lo necesario para sacar el máximo rendimiento a tus juegos, pero, además, el GXT111 Trust te ofrece la máxima precisión con hasta 2500 dpi de respuesta y una iluminación en cuatro colores.



¡Así vivirás la acción más infernal!

DOOM

Las puertas del Infierno se abren para descubrirnos cómo era todo al principio de «Doom»: brutal, primario, salvaje. Pero también ha renovado su propia esencia. ¿Entras?

Las últimas visitas a Marte nos descubrieron unas instalaciones de la UAC en las que la oscuridad casi permanente, la angustia y la atmósfera claustrofóbica y opresiva atenazaban las tripas de los marines espaciales. Pero la próxima incursión a las, una vez más infestadas de demonios, instalaciones de la UAC parece que nos depararán una fiesta de acción y gore muy diferente. «Doom» ha vuelto –casi– y lo ha hecho a sus orígenes, dejando atrás la aventura de horror de su anterior entrega y convirtiendo la acción del juego que lo cambió todo para siempre en un festival de movimiento vertiginoso y disparos, explosiones, patadas y desmembramientos. «Doom», tras dos proyectos fallidos en los últimos cinco años, vuelve a ser «Doom».

Nuevo Id, nuevo «Doom»

Éste es el primer juego que Id Software lanza desde la salida del estudio de sus nombres más legendarios, incluyendo, claro a John Carmack. Lo que antes era un *nuevo hito tecnológico con cada proyecto* del estudio, ahora ya no es algo tan relevante. Por supuesto, la tecnología sigue siendo un puntal de los juegos de Id –tienen hasta un nuevo estudio centrado en el desarrollo tecnológico en Alemania–, pero la realidad es que el Id-Tech 6 en que se basa «Doom» es una evolución de aquel que desarrolló Carmack para «Rage».

Lo que importa en realidad en el nuevo «Doom» no son los nombres propios o la tecnología visual, sino *la renovación* de un estilo de acción único que quiere seguir mar-

> "La esencia de «Doom» es la vuelta a la acción vertiginosa y sin un segundo de respiro"

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Id Software/Bethesda
- **Fecha prevista:** 13 de Mayo de 2016

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de acción, reinicio de la saga** más famosa de la Historia del género en PC.
- El **diseño de acción se basará en la velocidad** y la personalización del estilo del jugador.
- Podremos **modificar las armas del juego** con modos de disparo alternativos.
- Habrá **sistemas de muerte, los Glory Kill**, que nos darán bonos para mejorar y usar mod.
- Incluirá un **editor de mapas y niveles** basado en el uso de módulos y plantillas, el SnapMap.

La parte final del juego se desarrollará en el propio Infierno plagado de los más temibles demonios, incluyendo algunos nuevos que Id no ha desvelado aún.



¡Vuelve el Baron of Hell! El Barón Infernal es uno de los demonios más icónicos de la saga, sin duda, y será uno de los más duros a los que nos enfrentaremos.


Además de las armas y otros objetos, en el multijugador será posible usar módulos de efecto temporal que pueden cambiarse cada vez que mueras.


Todas las armas tendrán opciones de disparo alternativo además de opciones de modificación, con dos ranuras para personalizar esta alternancia de disparos.


Las cabezas volantes de las Almas Perdidas vuelven con un aspecto terroríficamente renovado. Su realismo y ferocidad ponen los pelos de punta.

cando el camino en el género, volviendo a sus orígenes, sí, pero al mismo tiempo impulsando nuevos diseños.

Esa velocidad de la acción, con hordas de demonios lanzándose contra nosotros, será la clave. En pocas palabras, si nos quedamos quietos, nos destrozarán. Pero la incorporación de elementos como el doble salto, los trampolines –heredados de «Quake»– y los disparos alternativos en las armas, basados en un cierto nivel de personalización, ayudarán a ofrecer ese nuevo diseño de acción al que se sumarán acciones nuevas del protagonista, como las patadas, puñetazos, deslizamientos o técnicas como el sistema de Glory Kill, que pretenden hacer de cada experiencia de juego algo único para cada usuario.

Glory Kills y acción personalizada

Es difícil pensar en «Doom» como un juego o una saga en que la versatilidad en la acción sea la base del diseño, pero el nuevo Id y el nuevo concepto del juego así lo atestiguan. El sistema de Glory Kill es una continuidad lógica de la velocidad de la acción y los nuevos movimientos del protagonista. Al infligir daño a un enemigo se quedará ligeramente noqueado y empezará a emitir un parpadeo azulado, si está lejos, o anaranjado, si estamos cerca de él. En ese

LA NUEVA IMAGEN DE LOS VIEJOS DEMONIOS


Zombie Welder: Los antiguos trabajadores de las instalaciones de la UAC no representarán un gran problema como enemigos si los coges uno a uno, pero al atacar en grupo...


Mancubus: La versión primigenia del Mancubus, evolución del demonio original de «Doom II», seguirá contando con los lanzallamas en sus brazos para atacarnos.


Tecnomancubus: La adaptación de la tecnología UAC al Mancubus tendrá como resultado este monstruoso enemigo. Sí, varios demonios se aliarán con la tecnología.

Por lo general la acción se centrará en grupos de enemigos que, además, se podrán ver continuamente reforzados si se no se cierran los portales infernales.

momento, al atacarlo en proximidad, dependiendo del arma, entorno y ángulo de aproximación, veremos una animación especial con la que eliminarlo. Pero además del espectáculo visual, y de la posibilidad de encadenamiento de estas acciones, casi en plan combo ganaremos bonos que podremos gastar para aumentar salud o munición –por cierto, recuperables de forma general sólo a través de power ups en todo el juego– o bien invertir en los modificadores que nos permitirán usar los disparos alternativos en todas y cada una de las armas del juego. Mención especial merecerá la sierra mecánica, que no entrará en la rueda de arsenal como una opción más, sino que estará accesible puntualmente como un elemento desechable a recoger.

El sistema de disparos alternativos, por supuesto, estará también disponible en el modo multijuga-

“Los Glory Kills y los nuevos modos alternativos de disparo harán la acción aún más brutal”

CREA TU PROPIO «DOOM» CON SNAPMAP



El SnapMap, el editor de mapas y niveles, es uno de los elementos más atractivos del nuevo «Doom», fuera de la propia acción del juego, pensado para ser accesible a todo tipo de usuarios.



El diseño del interfaz se ha pensado para ser tan intuitivo como el editor en su conjunto de modo que pueda ser manejado perfectamente con un pad de control.



Hay limitación en la personalización que, por ejemplo, ofrecían los WAD con que trabajaban los modders veteranos, pero la potencia del editor permitirá crear scripts complejos.



Los sistemas modulares y las plantillas son la base del diseño en SnapMap, tanto para partes del escenario como para objetos, armas y efectos, además de para los enemigos, claro.



Revenant: La esencia del Revenant es la misma desde «Doom II», pero su aspecto es más temible. Es uno de los demonios en que nos podremos convertir en el multijugador.



Barón Infernal: Presente en la saga desde sus comienzos, su aparición original solía ser en parejas. Serán de los más duros, aunque parece que no se los verá hasta llegar al Infierno.



Cyberdemon: Uno de los jefes míticos de la saga, se está presentando como el más representativo demonio del nuevo «Doom», aunque está por ver si será el enemigo final.





¡Vuelven los Hellknights! Con un diseño prácticamente idéntico al que ofrecían en «Doom 3», los Hellknights se convertirán en el nuevo «Doom» en la avanzadilla de los Barones Infernales, ya desde las instalaciones UAC.

VUELTA A MARTE CON LA UAC



La esencia de la ambientación de «Doom 3» en las instalaciones de la UAC vuelve ahora, aunque con notables diferencias en el diseño de acción más que en la estética del entorno.



Es fácil reconocer el entorno industrial, aunque la oscuridad continua ha desaparecido en favor de un diseño de escenario en que la geometría favorezca la acción vertiginosa.



La clave será no parar ni un segundo de correr, saltar y disparar, por lo que los pasillos y plataformas son ahora un elemento táctico más que un escondite para demonios.



Los grandes espacios en los escenarios de la UAC son ahora un elemento más del diseño de acción. Cuanto más grande sea una habitación, más enemigos y demonios cabrán.

dor, incluso potenciado. Y es que en los modos multijugador –de momento se han desvelado Team Deathmatch, Warpath y Clan Arena– además de las modificaciones de las armas para personalizar las alternativas de disparo, podremos usar objetos especiales, como granadas que al ser lanzadas nos reponen la energía que le quitan al enemigo, y lo que Id llama módulos de hackeo temporales. Son modificadores que se pueden cambiar cada vez que nos maten en una partida, otorgando ventajas específicas al reaparecer. Podemos volver a la partida con más armadura, o con la habilidad de saber cuánto falta para que reaparezca un power up concreto, por ejemplo. Pero hay uno, Retribution, que tiene tan mala leche como el guante de «Quake» con el que se podían obtener muertes humillantes del enemigo. Y es que Retribution nos permitirá conocer la localización exacta y nivel de vida del último enemigo que nos haya matado. La venganza está servida...

Si crees que tiene lo que hay que tener para entrar en el Infierno que Id nos ha preparado en este innovador «Doom», ya queda muy poco para que lo demuestres. Y si crees que eres un marine espacial de verdad te atreverás a hacerlo en el nivel de Ultra Violencia, el más difícil que el juego incluirá, en el que lo de jugar en el Infierno, por lo que dice el estudio, será algo casi literal. Nosotros ya estamos contando los días que faltan para echarle el guante. **A.C.G.**



El aspecto de los Barones Infernales en el nuevo «Doom» es realmente temible. Y sí, como en los míticos juegos originales, aparecerán habitualmente por parejas...

Toda la experiencia de Id se ha aplicado al nuevo diseño. «Doom» no beberá sólo de la fuente original, sino de otras como «Quake» y sus trampolines de salto.

Algunos disparos alternativos de las armas serán especialmente eficaces contra ciertos enemigos, como el la triple torreta contra el Mancubus, por ejemplo.

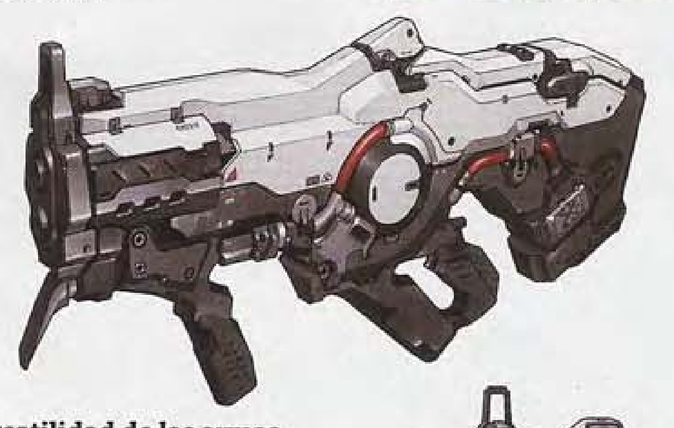


La Cacodemons han cambiado. ¿Notas la diferencia? En los últimos meses de desarrollo de «Doom» han perdido las pupilas.... ¡y han ganado un par de brazos!

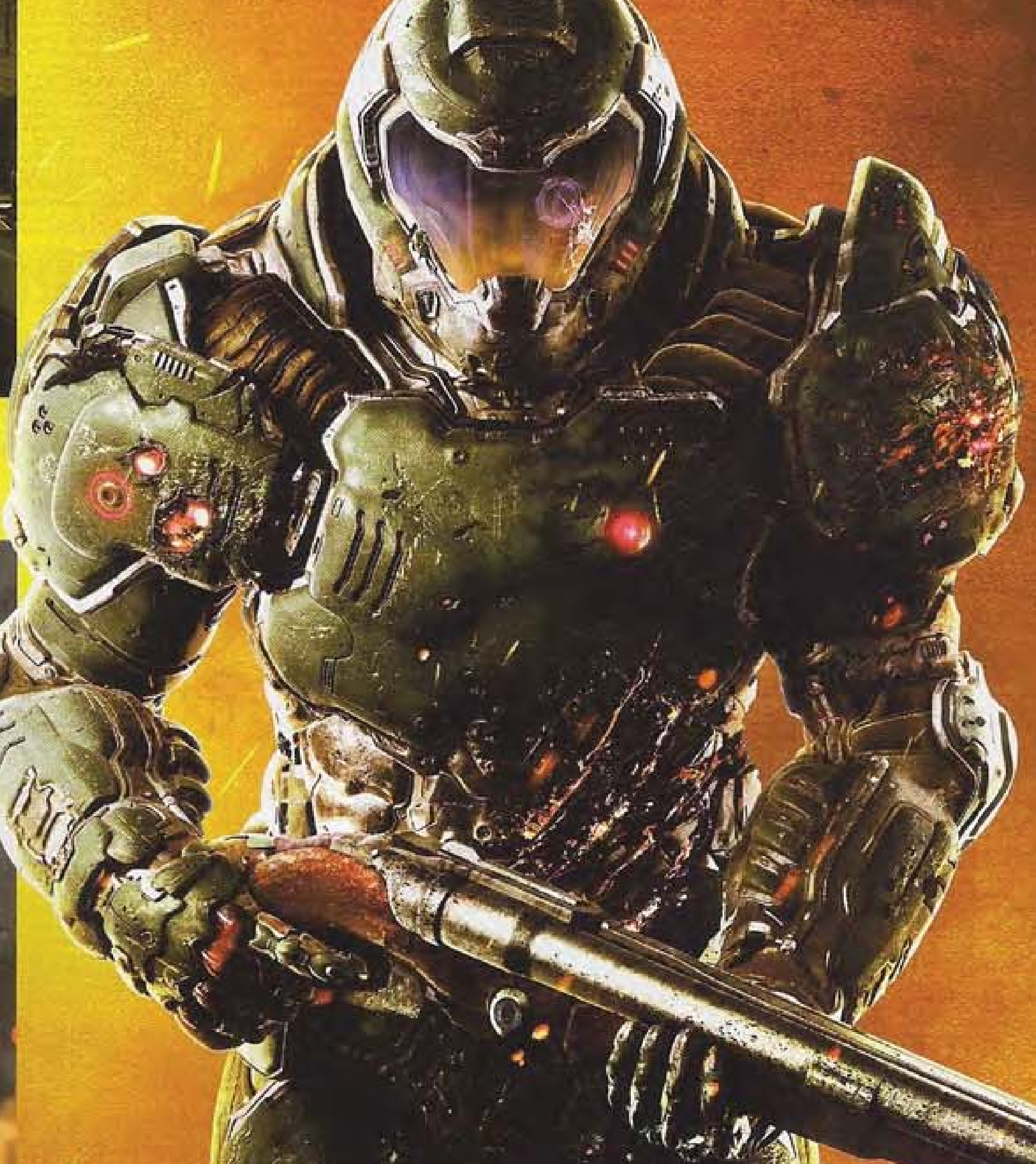
MÁS POTENCIA PARA TUS ARMAS



El sistema de disparo alternativo de las armas de «Doom» se basa en el uso de modificadores que podremos cambiar. Cada arma tendrá la posibilidad de incorporar dos simultáneos.



Esta versatilidad de las armas se potenciará en el multijugador. Hay módulos temporales que podrás cambiar tras cada muerte y modificar tu estilo, para empezar con más armadura o más vida, etc.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA...

DARK SOULS III

El esperado nuevo JDR de From ya está aquí. Nos adentramos en el tenebroso universo de Miyazaki dispuestos a morir una y otra vez.

DOOM

Falta ya muy poco para el esperadísimo regreso del juego que lo cambió todo. Lo más nuevo de Id Software es... «Doom».

OVERWATCH

Tras el anuncio de la fecha oficial, el trepidante título de acción multijugador da comienzo a su beta pública en breve.



HITMAN

El regreso de 47 toma las entregas episódicas como razón de ser. Pero, ¿es todo lo que estabas esperando del clásico?

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, B. Louviers

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
5/2016
Printed in Spain